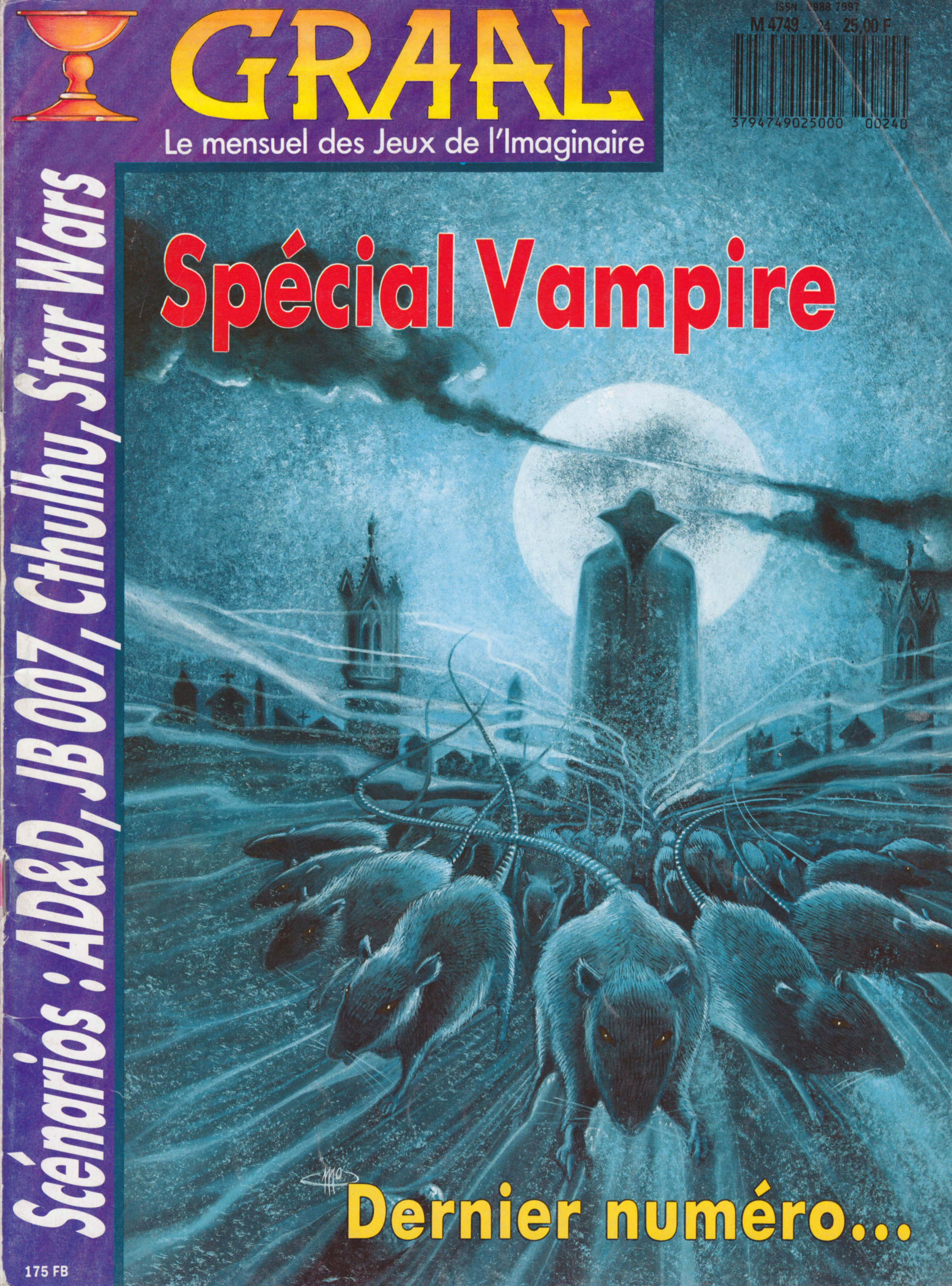

GRAAL
Le mensuel des Jeux de l'Imaginaire
ISSN : 0988 7997
M 4749 - 24 - 25,00 F
3794749025000 00240
Scénarios : AD&D, JB 007, Cthulhu, Star Wars
Spécial Vampire
Dernier numéro...
175 FB

GRAAL N°24

SOMMAIRE

ACTUALITE

WARGAMES

VAMPIRES

RUBRIQUES

... de l'ancienne formule !

GRAAL, *le mensuel des jeux de l'Imaginaire*. **N° 24. Mensuel. Mars 1990.** Publié par Socomer Editions, S.a.r.l. au capital de 50.000F. **Administration :** 35 rue Simart, 75018 Paris. Tel : 42 59 62 20; **Rédaction :** 1 rue du parc, 93130 Noisy le Sec, Tel : 48 43 72 81.
Directeur de publication : Alain Richard **Directeur adjoint :** Didier Jacobée **Rédacteur en chef :** Serge Olivier assisté de Alexis Lang **Maquette :** Philippe Jouan **Illustrateurs :** Olivier Frot, Philippe Jouan, Olivier Massebeuf, Séverine Pineaux **Couverture :** Olivier Massebeuf **Photogravure :** EFA, ph. des Plantes, Paris **Impression :** Berger-Levrault, Toul **Distribution :** NMPP **Dépôt légal :** à parution **Commission paritaire :** 69630

E C H O S





DU 10 mars AU 20 avril

ECHOS

LE RETOUR DE L'AIDE DE JEU LOUFOQUE

Notre jury s'est retiré dans sa haute tour pour sélectionner les vainqueurs du concours GRAAL / Transecom lancé dans le Hors-série n° 3. Après une nuit de beuverie et de débat passionné, le classement ci-après se trouva finalement adopté :

1° Histoire Loufoque, par Didier Flipo
2° Panorama Intellectuel du Gobelin Mineur, par Jérôme Audignon
3° La vente par correspondance dans AD&D, par Laurent Grimbert
4° Quand est-ce qu'on mange ? par Michaël Gautier
5° Vengeance contre le chat (poursuivi par un chien) qui vous a fait tomber à l'auberge de la Gargouille, par Damien Grimbert
6° Malédiction ! par Sébastien Bonifas
7° Table de Réveil, par Gilles Léon
8° Comment écrire une aide de jeu loufoque, par Sébastien Perrot
9° SOS Monstres ou l'art de tuer les PJ, par Frédéric Babu
10° L'Art et la Manière de Broyer sa viande, par Nicolas Delzeppe

La place manque pour publier la liste des quarante suivants. Ils seront informés individuellement. Didier Flipo, notre grand vainqueur, propose une aide de jeu pouvant remplacer les tables de rencontre les plus complexes. Lancez simplement 1d4 :

1 - Vous rencontrez un loup
2 - Vous rencontrez un phoque
3 - Vous rencontrez une aide de jeu loufoque allant se présenter à un concours.

Par ailleurs, nous avons reçu une quantité incroyable d'aides de jeu expliquant comment se curer les oreilles, les dents, le nez, se soulager (en intérieur et en extérieur), écraser ses pustules, draguer une troll velue, etc. Ces textes sont difficilement publiables mais leurs auteurs ont été classés et seront récompensés.

GRAAL MUE !



Dès le 20 avril et GRAAL n° 25, votre magazine de jeux préféré change de peau :

Parce qu'un journal doit évoluer
Pour rester plus près de ses lecteurs
Afin de mieux suivre l'évolution des jeux de simulation en France et vous la faire partager.

HORS CONCOURS
Le jury a décidé d'attribuer une mention spéciale à Bertrand Eychenne pour "l'Ouverture des Huîtres" parue dans GRAAL 22 et à Stéphane Boitier pour l'article gastronomique dont vous lirez des extraits dans ce numéro. Bertrand et Stéphane recevront chacun deux scénarios AD&D.

MANIFS

MARS

LYON : TIL 90

Rappelons que le CLUJI organise le TIL 90 le 17 : tournoi AD&D (2° éd.) et compétition interclub de wargame sur figurines 25 mm avec les règles de l'Arc et la Griffe. PAF de 50F. Renseignements au CLUJI, BDE, INSA, 20 avenue Albert Einstein - 69621 VILLEURBANNE.

ELANCOURT : TOURNOI JDR

Pour AD&D, AdC, Paranoïa, Zone et Stormbringer, les Démons du K.O. organisent le 25 un tournoi. Contact au (1) 30. 51.44.79 entre 19h00 et 21h00 (sauf mercredi).

TOURNOI BELGE AD&D

L'association LIVE MASTER et les magasins NEOLUDIC organisent un tournoi de AD&D (1° édition) par équipes de cinq le 25 dans les locaux de l'université de Louvain-la-Neuve. Le prix d'inscription est de 1000 FB par équipe et comprend 5 figurines représentant les personnages des joueurs. Renseignements et inscriptions : Philippe Poncin - Live Master - 21, Churchillsteenweg - 9440 AALST.

GRANDEUR NATURE PICARD

Clôture des inscriptions le 19 pour ce GN médiéval fantastique qui aura lieu à l'abbaye de Crépy-en-Valois les 31 mars et 1° avril. Inscriptions : ALZATHOT - 5 rue Raoul - 92270 BOIS COLOMBE.

CAEN : 2° JOURNEES DE L'AVENTURE

Quatre clubs caennais organisent une manifestation les 31 mars et 1° avril. Démonstrations (JdR et jeux de plateau), tournoi (JdR et grandeur nature). Il y a même un GN Cthulhu '90. Hébergement possible. Renseignements et inscriptions : LE PION MAGIQUE - Rue St Pierre - 14000 CAEN - Tél : 31.73.76.29, demander Christophe après 20H.

AVRIL

ITALIE : POUR MAURIZIO ET LES AUTRES

Puisque GRAAL a des abonnés en Italie, signalons-leur que LABYRINTH avec ARCADIA organisent "ImmaginAria : Ianua Fantasy - I Convention Genovese dei Giochi di Simulazione e Ruolo". Il y aura des finales AD&D, AdC, des tournois de wargames et de jeux de plateau et même des tournois sur demande. Les 6, 7 et 8 dans les salons de l'Institute Brignole à Genova, cotisation 20000 L. S'adresser à LABYRINTH - Associazione Genovese Giochi di Ruolo - Vico S. Antonio, 5 - 3 A - Tel. 010/295.610 - Palazzo Reggio D'Azeglio - 16126 GENOVA.

AIN : TOURNOI JDR

Le club BLADE-ROLEURS organise un tournoi Simulacres avec un PAF de 10F les 7 et 8. Demandez Philippe au 79.81.01. 74.

SAONE-ET-LOIRE : CONVENTION JDR

Toujours les 7 et 8, à Sennecey-le-Grand, Les Simuleurs de l'Etoile Noire organisent une convention dont l'un des buts est l'initiation aux JdR. Il y a aussi un Killer par autocollant. Renseignez-vous au 85.44.92.17 (Cyrille Bernizet) ou au 85. 44. 22.20 après 17H30 (Bruno Maréchal).

GRADIGNAN : STRATEGES 90

Rappel : l'atelier jeux de rôle de la M.J.C. "BOURG" de Gradignan organise du 12 au 15 sa manifestation STRATEGES 90. Pour le menu, reportez-vous au numéro 22 de GRAAL, ter repetita placent. Renseignements : Maison des Jeunes et de la Culture - 8, avenue Jean Larrieu - 33170 GRADIGNAN - Tél : 56. 89.17.12.

PARIS

La Guilde des aventuriers de l'Ecole centrale organise un tournoi de JdR les 28 et 29 : AD&D, AdC, Rolemaster. S'inscrire dès le mois de mars : Etienne Courtin, Tél : 46.83.70. 82 - Magali Mathieu, Tél : 46. 83.71.57 - Jean-Christophe Menioux, tél : (1) 46.83.70.77 - Résidence de l'ECP - 2, av. Sully Prud'homme - 92290 CHATENAY-MALABRY.

MALEFICES BELGES

L'Antenne Belgique du CLUB PYTHAGORE organise le 29 sa première journée "MALEFICES". S'adresser au CLUB PYTHAGORE - Antenne Belgique - 26, rue V. BOUILLENNE - 4800 VERVIERS (Belgique) - Tél : 087/22.85.33 (de France : 19/32/87/22.85.33).

MAI

COMPIEGNE : TOURNOI JDR

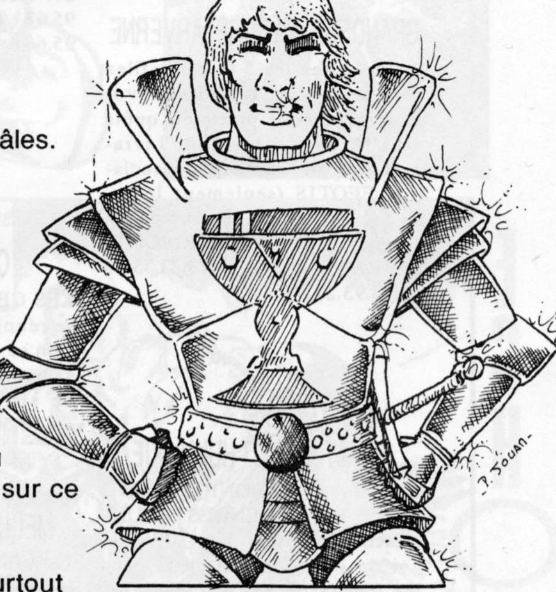
Le tournoi de Compiègne devient le trophée de la Guilde de

GRAAL 1990 C'EST :

D'abord, un nouveau look :
Fini les petits caractères approximatifs parfois trop gras, d'autres fois trop pâles. Avec la photocomposition, plus de problèmes de lisibilité.
On ne pouvait pas changer la typographie sans toucher à la maquette : une présentation plus sobre et aérée rendra la lecture de GRAAL beaucoup plus attrayante.
Enfin, la couleur. Elle sera partout, sur la couverture comme sur les pages intérieures. GRAAL passe en tout couleur.

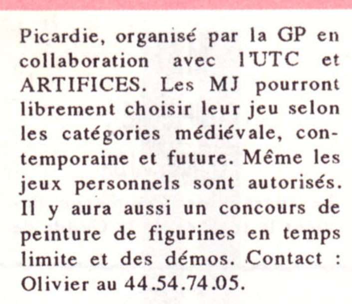
Mais le changement est aussi rédactionnel :
GRAAL ne traitera plus des wargames, si ce n'est occasionnellement. Ce recentrage sur les jeux de rôles et les jeux de plateau permettra au nouveau rédacteur en chef de vous proposer un rédactionnel plus cohérent et centré sur ce que VOUS souhaitez lire.

Plus de couleurs, une nouvelle maquette, un nouveau contenu... Ne ratez surtout pas GRAAL n° 25 le 20 avril. D'autant plus que le prix lui ne change pas : toujours 25F. Royal, non ?



ECHOS

Picardie, organisé par la GP en collaboration avec l'UTC et ARTIFICES. Les MJ pourront librement choisir leur jeu selon les catégories médiévale, contemporaine et future. Même les jeux personnels sont autorisés. Il y aura aussi un concours de peinture de figurines en temps limite et des démos. Contact : Olivier au 44.54.74.05.



GRANDEUR NATURE ARVERNE

Soyez celtes les 5 et 6 : enfilez vos braies et fourbissez vos scramasax pour partir en quête dans le parc naturel du Livradois Forest. Contact : association EFOTIS (seulement le samedi) - 2 rue de la tour d'Auvergne - 63000 CLERMONT-FERRAND - Tel : 73.31.35.66 ou 73.93.24.97.

LILLE : MARATHON CTHULHIQUE

Les clubs CHRONIQUES DU REVE et LEGENDES D'UN-NORD organisent leur 3e tournoi de l'AdC les 12 et 13 dans les locaux de l'ICAM de Lille. Hervé de Bressy - 23 rue van Dyck - 59000 Lille - Tel : 20.54.63.42.

BELGIQUE : Y AURAIT-IL PLUS DE JOUEURS LA BAS QU'EN FRANCE ?

Cette fois-ci il s'agit des RESCAPES DE L'APOCALYPSE qui organisent un grandeur nature ("live" en belge) dans le monde de Hawkmoon du 24 au 27. Renseignements au 055.21.95.68 (de France 19.32.55.21.95.68).

CLUBS

CLERMONT (OISE)

LES CERBERES DE LA PORTE se réunissent au centre d'animation et de loisir de Clermont les samedis après-midi. Tous jeux de simulation. Renseignements au 44.50.06.68.

MELUN (SEINE ET MARNE)

Le club du Mée/seine, pratiquant JdR, plateau et wargames, recherche des joueurs et des joueuses. Contact : MJC du Mée/seine - Tel : 64.39.12.25.

ST CHRISTOL LES ALES (GARD)

Le GIGN pratique JdR (Star Wars, JB 007, AD&D), wargames et plateau le samedi à partir de 14h jusqsu'à potron minet. Contact : Bernard au 66.39.26.92 (à partir de 19h).

LILLE (NORD)

LES ARPENTEURS DE REVE se réunissent tous les dimanches à la maison des associations d'Esquennes - Vauban de 14h à 22h. On y joue de tout. Cotisation annuelle de 120frs. a partir de 17 ans et jusqu'à la tombe (plus d'après eux). Contact : les arpenteurs de rêve - 11 rue de cassel - 59000 Lille - 20.93.70.43.

BRON (RHONE)

REVE DE TITANS est un club qui renaît de ses cendres. Un vendredi sur deux sauf en périodes scolaires (cela ne fait pas beaucoup de parties il me semble !) de 19h 15 à 22h30 (à peine le temps de préparer le café quoi !). Contact : MJC BRON LOUIS ARAGON - 12 place Gaillard Romanet - 69500 Bron - 78.26.87.25.

LILLE ENCORE

LES SIMULATEURS se réunissent tous les jeudis soir à la maison de quartier Vauban dès 19h. Le club accueille rôlistes, boardgamers et wargamers. Renseignements : Benoît Clerc - 7 rue du haut vinage - 59290 Wasquehal - 20.89.95.39.

LA JEUNE GARDE D'EVRY

En attendant la cathédrale vous pouvez aller pratiquer le jeu d'histoire avec ou sans figurines - période de prédilection, le 1e période - à la maison de quartier des épinettes à Evry (91). Contact : Luc Cornet au 60.78.06.86. ou Gilles Chappis-Peron au 60.79.47.99.

LE TEMPLE DU REVE

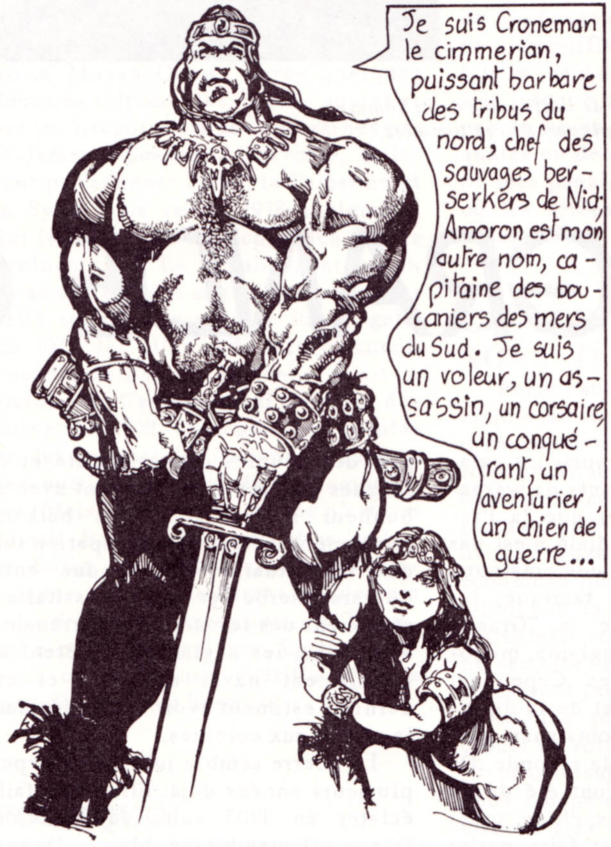
Ce club caennais organise des GN dans le monde post-apocalyptique de BITUME et cherche des amateurs pour "splatch-games" (jeux où on se fait arroser de peinture). Contacter Christophe au 31.73.76.29. après 20h.



THRUD LE BARBARE

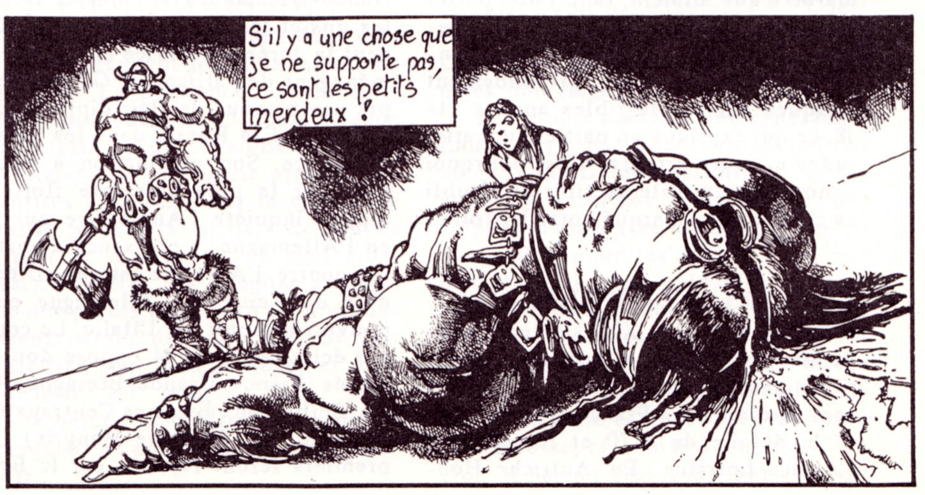
















1° juillet 1916, premier jour de l'offensive de la Somme. Dans quelques minutes, la plupart de ces tommies seront morts ou blessés.

LA GRANDE OUBLIEE

Il n'est que de parcourir les catalogues des fabriquants de wargames pour constater que la Première Guerre Mondiale n'est pas le sujet de prédilection des créateurs. C'est que sur le plan tactique, les combats livrés lors de la "Grande Guerre" apparaissent sanglants, monotones et souvent inutiles. Cependant du côté de la stratégie et de la diplomatie la 1° GM est au moins aussi passionnante à étudier que la seconde. De plus, c'est en 14-18 qu'ont été développées les armes (avons, chars, sous-marins) qui allaient tant faire parler d'elles en 39-45. Enfin, tous les dirigeants politiques et militaires des années 40 avaient été profondément marqués par ces terribles années 14-18, ce qui explique en partie leurs attitudes et leurs erreurs. C'est pourquoi il nous a paru utile de tirer de l'oubli ce conflit qui a marqué notre Histoire.

LA SITUATION EN 1914

En ce début de XX° siècle, l'Europe est profondément déchirée. Les nationalismes germaniques et slaves sont virulents. La France n'a pas digéré la défaite de 1870 et lorgne vers l'Alsace-Lorraine. En Autriche-Hongrie des peuples de nationalité et de langues différentes se côtoient avec un bonheur inégal. Dans les balkans, récemment libérés de l'occupation turque, la situation est tendue entre bulgares, serbes et grecs. Les italiens réclament des territoires appartenant à l'Autriche, les anglais s'inquiètent du réarmement naval allemand et ces derniers estiment avoir été floués dans la course aux colonies.

La guerre semble inévitable depuis plusieurs années déjà. Elle avait failli éclater en 1905 suite aux frictions franco-allemandes au Maroc. Depuis, les uns et les autres réarment, rallongent la durée du service militaire et se ménagent des alliances. Guillaume II, par son manque de flair diplomatique, a précipité la Russie dans les bras de la France. Son obstination à vouloir posséder la plus puissante flotte du monde inquiète l'Angleterre qui voit en l'Allemagne la puissance à abattre. Par contre, l'Autriche est une alliée fidèle du Reich et l'Allemagne pense pouvoir compter sur l'Italie. Le conflit qui éclate en août 14 oppose donc les Alliés (France, Grande-Bretagne, Russie, Serbie) aux Empires Centraux (Allemagne et Autriche-Hongrie). Les premiers seront rejoints par la Belgique (envahie par les Allemands), l'Italie, la Roumanie, la Grèce et surtout les Etats-Unis (le Japon participera, le temps de récupérer les territoires allemands du pacifique, le Portugal enverra des troupes) tandis que les seconds recevront de l'aide de la Turquie et de la Bulgarie...

LA BOUCHERIE COMMENCE

L'assassinat d'un archiduc autrichien à Sarajèvo sera le détonateur célèbre de ce conflit. L'Autriche en prend prétexte pour imposer un ultimatum à la Serbie pour tenter de l'envahir. C'est la guerre dont tous pensent qu'elle sera courte, le temps de régler quelques vieux comptes en souffrance ; tous se trompent.

Pour l'Autriche-Hongrie tout commence plutôt mal. Son armée se fait rosser d'importance par les serbes qui n'ont pas l'intention de se laisser faire et ses frontières orientales sont déjà menacées par les russes dont la mobilisation a été plus rapide que prévue. Les allemands eux ont décidé d'appliquer un plan Schlieffen amputé de sa substance. Dégarnissant le front russe, ils comptent passer par la Belgique

avec le gros de leur armée puis envelopper et détruire l'armée française. Mais le commandant en chef *Moltke* n'accorde pas suffisamment de forces à l'aile droite de son armée tant il craint les attaques françaises en Lorraine. Résultat : la Belgique est écrasée en quelques jours (son invasion déclenche d'ailleurs l'entrée en guerre de la Grande-Bretagne qui était hésitante), ses puissants forts n'ayant pas résistés aux 420 de l'artillerie lourde allemande et l'armée française est repoussée derrière la Marne mais non détruite comme prévue.

La doctrine française étant l'attaque à outrance, les pertes sont lourdes dans les rangs des fantassins habillés d'un esthétique mais trop voyant pantalon rouge et opposés aux dévastateurs et sanglants canons et mitrailleuses allemands. Cependant l'armée allemande qui s'avance en territoire français s'éloigne de son ravitaillement et de son artillerie lourde ; la contre-attaque de la Marne met fin à sa progression. Dés lors, et avec l'arrivée de renforts ainglais de plus en plus importants, la guerre de mouvement est terminée à l'ouest. On s'enterre des deux côtés et on se matraque à coup d'artillerie. Il faudra attendre quatre ans pour que de nouvelles tactiques et de nouvelles armes débloquent un tant soit peu la situation.

A l'Est les allemands ont laissé de maigres forces de retardement, le temps que le sort de la France soit réglé. Mais voilà que les français résistent et que les russes pénètrent en Prusse tout en infligeant une sérieuse déculotée aux austro-hongrois plus au sud. Moltke prend peur et envoie en Prusse des renforts qui feront certes défaut aux heures décisives de la Marne mais contribueront à la victoire de *Tannenberg*. En effet, l'armée d'invasion russe est séparée en deux pinces par les lacs de Masurie. Tandis que la pince sud, commandée par *Samsonov*, avance à marche forcée, la pince nord (*Rennenkampf*) s'est arrêtée. Utilisant habilement leur réseau ferré, *Ludendorff* et *Hindenburg* concentrent les forces allemandes sur Samsonov, l'encerclent et l'écrasent. Rennenkampf panique et recule. A l'est la situation est rétablie et les allemands peuvent envoyer des troupes au secours des austro-hongrois. La boue met un frein aux opérations. Et là aussi on commence à s'enterrer.

Cependant c'est sur ce front que les choses évolueront le plus. On peut résumer l'affaire ainsi : pendant que les russes battent les austro-hongois, les allemands battent les russes. A ce jeu les russes craquent les premiers et la révolution de 1917 met fin à leur participation active au conflit (la paix de Brest-Litovsk ne sera cependant signée qu'en 1918) et donne un second souffle aux allemands. Entre temps, les vaillants serbes sont écrasés, pris à revers par les bulgares. La Roumanie a la mauvaise idée de déclarer la guerre en 1916 pour se voir presque aussitôt entièrement envahie et un corps expéditionnaire allié débarque en Grèce, à Salonique. Après bien des péripéties les grecs basculent dans le camp allié et une attaque lancée à Salonique obtiend un succès inespéré, contraignant les bulgares à la capitulation, et ce en été 1918, évitant peut-être une année de guerre supplémentaire.

Enfin deux mots des autres fronts. Les turcs sont perpétuellement en position défensive. Un débarquement allié à Gallipoli (non loin d'Istamboul) se solde par un échec sanglant tandis qu'au Moyen-Orient, après quelques déboires initiaux, les anglais soutenus par les irréguliers arabes entraînés par le fameux *Lawrence d'Arabie*, finissent par annexer l'Irak, la Palestine et la Syrie mais ce en 1918 seulement. Sur le front italo-autrichien les choses évoluent peu. Le terrain montagneux ne se prête guère aux offensives et les deux adversaires sont de force égale. En 1917, les allemands interviennent, bousculent l'armée italienne. C'est la victoire de Caporetto qui n'est pas décisive. En 1918, copieusement épaulés par les français, les italiens repoussent des autrichiens épuisés et démoralisés. Mais là encore le succès n'est pas décisif. Bref, ce fut un front secondaire. Enfin, les quelques colonies allemandes en Afrique furent rapidement submergées à l'exception du Tanganyka où le général von Lettow-Vorbeck conduisit une guérilla efficace jusqu'à la fin des hostilités.

POURQUOI CET IMMOBILISME ?

Deux éléments nouveaux dans cette guerre prennent les états majors au dépourvu. La puissance des mitrailleuses qui clouent au sol toute attaque d'infanterie ou de cavalerie et l'effet dévastateur de l'artillerie présente en quantités colossales sur le champ de bataille (plusieurs milliers de canons de part et d'autre sur le seul front ouest). Résultat, les attaquants subissent des pertes terribles face à un défenseur résolu dont les nids de mitrailleuses sont bien protégés et dont l'artillerie est intacte. Mais, lorsqu'une percée est réalisée, l'avance de l'attaquant ne peut être très importante car :

1) ses troupes se déplacent à pied donc lentement ;

2) son artillerie lourde a du mal à suivre, les troupes ne disposent plus du soutien nécessaire pour déloger des défenseurs déterminés ;

3) le ravitaillement (surtout en obus) ne suit pas ;

4) les troupes de l'attaquant s'épuisent en marches et contre-marches.

Par contraste le défenseur est avantagé car :

1) il se replie vers ses lignes de communications ;

2) il peut utiliser ses voies ferrées et donc acheminer ses troupes, ses renforts et ses ravitaillement à l'endroit désiré beaucoup plus rapidement que l'assaillant.

Dans ces conditions une percée est limitée à une trentaine de kilomètres de profondeur avant que l'attaquant ne s'essouffle sauf, comme c'est parfois le cas dans les balkans ou en Russie, lorsque le défenseur ne dispose pas de voies de communications adéquates ou de réserves suffisantes (cela ne sera jamais le cas sur le front ouest où les forces seront toujours équilibrées).



LES GENERAUX SONT-ILS NULS ?

Force est de constater que les états majors de tous les camps font preuve d'une médiocrité inégalée dans l'histoire militaire. Leur seule solution consiste à lancer vague après vague de fantassins, à l'assaut de positions ennemies quasi imprenables. Les plus économes de la vie de leurs hommes allongent la durée des préparations d'artillerie (certaines durent plus d'une semaine) dont ils espèrent qu'elles écraseront les défenses adverses. Mais là où une seule mitrailleuse suffit à clouer au sol un bataillon, cela ne suffit pas. Résultat, les combattants des deux camps endurent des souffrances atroces (les témoignages abondent à ce sujet ; voir par exemple "A l'Ouest Rien de Nouveau" ou "Les Carnets de Guerre de Louis Barthas") et les armées sont saignées à blanc.

Les moins mauvais des généraux ? *Ludendorff* pour les allemands qui fait adopter la "Défense élastique" et les attaques surprises menées par des troupes d'élite (les "Stosstruppen") ; *Broussilov* pour les russes qui lance des attaques bien préparées en plusieurs endroits simultanément pour disperser les réserves ennemies et *Foch* pour les français. Mais même cette "élite" est loin d'atteindre la classe de leurs célèbres prédécesseurs et successeurs (ainsi Ludendorff ne croit-il pas à l'avenir du char de com-

bat et par sa faute l'Allemagne prendra un retard important dans ce domaine).

ET SUR MER, QUE SE PASSE-T-IL ?

Pas grand chose. Les croiseurs que les allemands envoyent pour jouer les corsaires contre le commerce britannique sont rapidement rejoints et coulés (non sans avoir infligé quelques dégâts à la Navy). Quant à la belle flotte allemande, orgueil de Guillaume II, elle ne fait qu'une sortie en 1916 et se heurte à la totalité de la Royal Navy. C'est la bataille du Jutland où les allemands, grâce à leur habileté tactique et à leur artillerie infligent aux anglais plus de pertes qu'ils n'en subissent. Mais ils prennent peur devant le nombre des bâtiments britanniques et s'enfuient. Plus jamais la flotte allemande ne sortira de ses ports.

Le fait marquant est l'utilisation par les allemands de l'arme sous-marine. Après avoir obtenus quelques succès contre les navires de guerre anglais, les allemands décident de s'en prendre aux cargos en représaille du blocus maritime qu'exercent les alliés. Mais l'attaque des cargos est très mal accueillie par les pays neutres, notamment les Etats-Unis, qui y voient (outre les pertes en vie humaines) une atteinte à la liberté de commercer. Après de multiples hésitations, les allemands finissent par déclarer la guerre sous-marine à outrance en 1917. C'est tout d'abord un succès, l'importance du tonnage coulé pénalise sévèrement l'économie anglaise. Mais ces attaques répétées poussent les USA dans le camp allié. De plus, au bout de quelques mois, les anglais trouvent la parade : regroupant leurs cargos en convois protégés par des destroyers, ils réduisent leurs pertes de façon sensible. Les U-Boote ne gagneront pas la partie, mais par contre le blocus maritime allié contribue à la victoire en affamant l'Allemagne.

LA FIN DES HOSTILITES

Suite à l'échec de la guerre sous-marine à outrance et à l'entrée en guerre des USA aux côtés des alliés, les allemands comprennent que leurs chances de victoires sont compromises. Ludendorff profite de la supériorité numérique temporaire que lui confèrent les troupes ramenées du front Est suite à la défection de la Russie pour lancer une série d'offensives dont le but est de contraindre la France à la réddition avant que les américains n'arrivent en trop grand nombre. Ces offensives, grâce aux nouvelles techniques de combat et aux quelques chars allemands, se soldent par d'importants succès initiaux mais les allemands, pour les raisons citées plus haut, ne peuvent conclure. Les alliés contre-attaquent et repoussent les envahisseurs mais sans réussir à briser la machine de guerre prussienne.

Cependant, il devient clair que l'Allemagne ne peut plus gagner. Affamée par le blocus, épuisée par quatre années de combat, accablée par la défection de la Bulgarie et surtout de l'Autriche-Hongrie, l'Allemagne capitule sans avoir vraiment été vaincue militairement ("une trahison" diront plus tard les nazis). Pour les alliés c'est une victoire à la Pyrrhus car les pertes sont terribles. Près de 1.5 millions de morts et 4 millions de blessés pour la France, respectivement 1 million et 2 millions pour la Grande-Bretagne, 65.000 morts pour l'Italie, 150.000 pour les américains. Les peuples vainqueurs ont payé un prix très lourd pour un résultat décevant. Ils hésiteront longtemps avant de recommencer en 39 et un certain *Hitler* saura en profiter.

DE L'INFLUENCE DE CETTE GUERRE SUR LA SUIVANTE ET DES LECONS A EN TIRER

On peut tirer de multiples conclusions de ce conflit, retenons pour mémoire les points suivants :

Le succès des chars et des techniques des Stosstruppen est interprété différemment par les états-majors. Les allemands créeront de grandes unités blindés, les autres disperseront leurs chars pour servir de soutien à l'infanterie.

Tous comprirent le rôle essentiel de l'avion de combat et notamment de l'aviation de bombardement à laquelle on prédit un avenir brillant.

La puissance des sous-marins sera surestimée par les allemands.

L'armée française acquiert un prestige considérable et sera considérée comme la meilleure du monde jusqu'à la déconvenue que l'on sait en 1940.

En 14-18 les généraux allemands reculent constamment devant la perspective de s'engager dans les immenses espaces russes. Or la France, que les allemands croyaient pouvoir abattre tient et la Russie s'effondre. En 1940, la France s'effondre. Comment penser que l'URSS résistera ? C'est peut-être là l'une des raisons qui expliquent le plan Barbarossa.

Les généraux allemands de 39-45 se plaignent constamment de devoir obeir malgré eux à l'OKH ou à Hitler. Si on les avait laissés faire, disent-ils, ils auraient gagné la guerre. En 1914 par exemple, *Von Kluck* par son obstination provoque la défaite de la Marne et en 1917 la décision de lancer la guerre sous-marine à outrance prise par *Von Holzendorff* entraîne l'entrée en guerre des USA et la défaite de l'Allemagne. Plus de modestie donc messieurs les galonnés.

Churchill, premier Lord de l'Amirauté, est l'inspirateur de l'expédition désastreuse de Gallipoli. Sa stratégie ? Attaquer le ventre mou. Il récidivera en 41 avec la non moins désastreuse expédition anglaise en Grèce et ensuite avec le débarquement en Italie qui tout en obtenant des résultats plus concrets immobilisera de nombreuses troupes alliées dans un théâtre d'opération secondaire.

Hitler lui est caporal. Ayant vu ce que les soldats pouvaient supporter comme souffrances il exigera toujours que les hommes de la Wehrmacht se défendent jusqu'au bout et ce quelques soient les conditions. Il a par contre été impressionné par la désagrégation de l'Allemagne suite aux restrictions imposées par le blocus maritime allié. De 39 à 42 il fera tout pour que les allemands n'aient à subir aucune restriction. De ce fait l'économie de guerre allemande ne sera réellement lancée qu'en 42, soit trop tard.

Staline vit la révolution russe. La guerre civile en URSS qui sera le prolongement de la Grande Guerre pour les russes lui permettra d'exercer ses talents dans la bataille pour Tsarytsine, plus tard renommée Stalingrad.

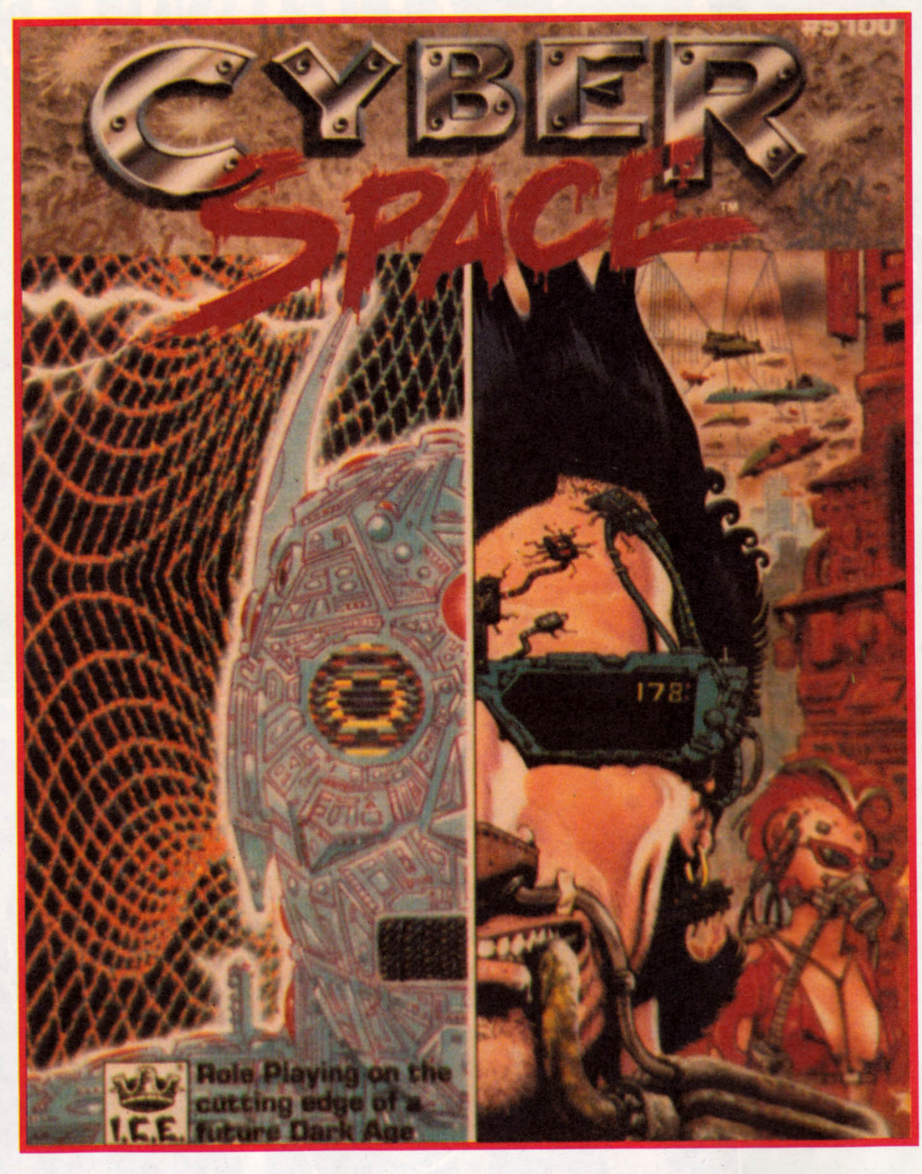
Les pertes terribles subies par la France et la Grande Bretagne inciteront celles-ci à tout faire pour éviter une nouvelle guerre. D'où les reculades face à Hitler et le moral déplorable des armées alliées en 1940.

Enfin, la plupart des historiens voient dans la première guerre les germes de la seconde. Il est vrai qu'Hitler exploitera habilement le ressentiment allemand face aux clauses jugées par trop sévères du Traité de Versailles mais il est vrai aussi que les italiens et les japonais, pourtant dans le camp des vainqueurs de 1918, se rangeront aux côtés de l'Allemagne. Aussi me paraît-il erroné d'affirmer que la seconde guerre mondiale est une conséquence de la première ; les causes sont ailleurs mais cela fera peut-être l'objet d'un autre article...

Omar Jeddaoui

Du fait du très grand succès du jeu CYBERPUNK aux Etat-Unis, les éditeurs de jeux américains se sont mis fébrilement au travail pour proposer "leur" jeu cyberpunk. Si l'on excepte l'hybride SHADOWRUN où elfes, nains, trolls, orcs et humains sont mêlés dans un univers cyberpunk, ICE est le premier éditeur à proposer un deuxième jeu sur ce thème. Et ce n'est pas fini : Steve Jackson annonce GURPS CYBERTECH (je crois que c'est le nom exact) pour très bientôt...

J'avoue que cet aspect commercial éhonté m'a conduit au début à considérer CYBERSPACE comme un produit ne présentant que peu d'intérêt, et en,core. Quel besoin avons-nous de cinquante jeux sur le même thème ? Cependant, après une lecture attentive, j'en suis venu à réviser mon jugement initial, mais reprenons les choses dans l'ordre.





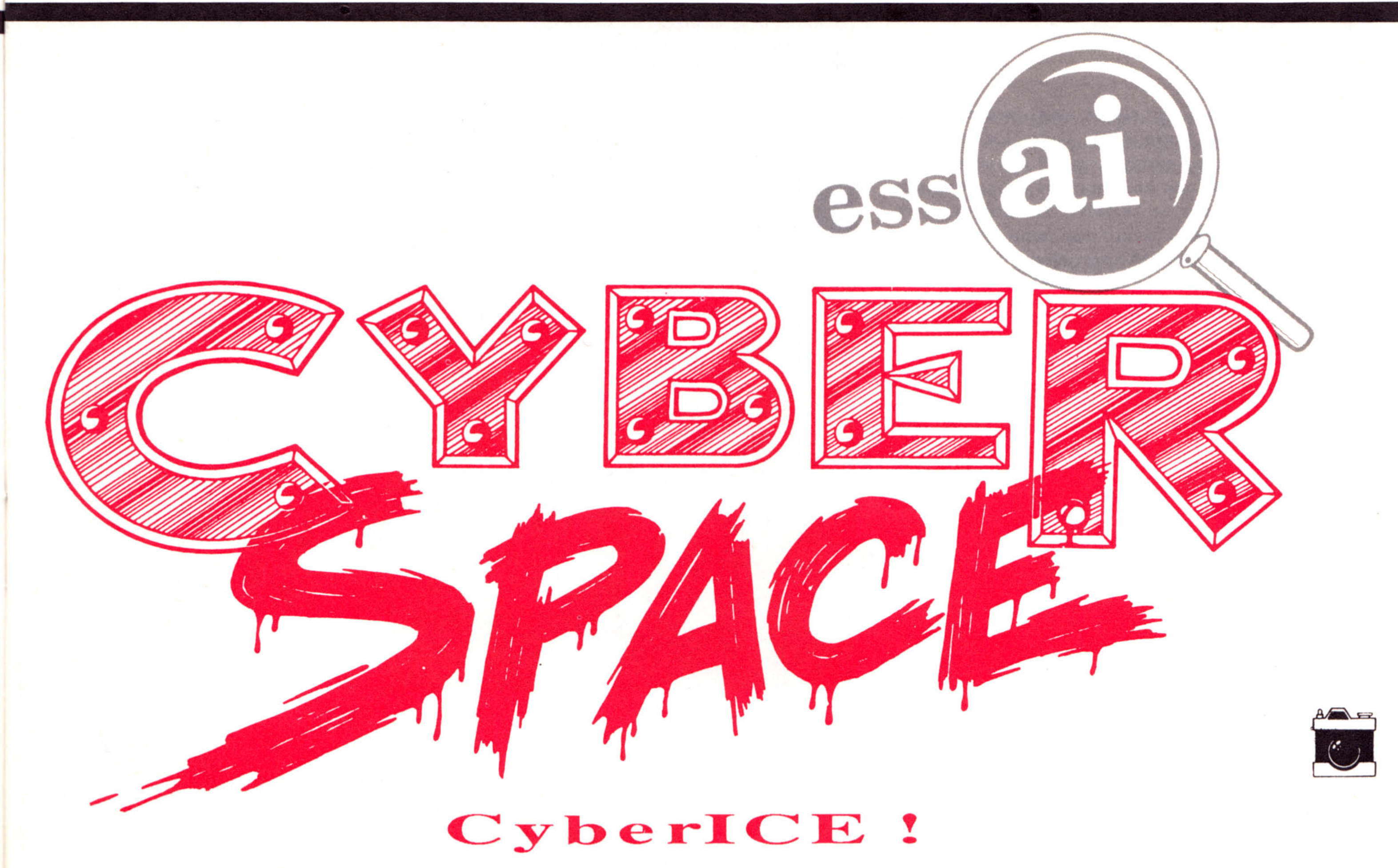
C'EST DANS LES VIEUX POTS...

CYBERSPACE se présente sous la forme d'un livre broché de 210 pages, avec une jolie couverture en couleur. Comme c'est un jeu ICE, l'éditeur de JRTM, de ROLEMASTER et de SPACEMASTER, les auteurs ont repris un système de jeu assez similaire. En fait, il s'agit su système SPACEMASTER, mais très simplifié. Si vous n'êtes pas familier avec ce jeu, disons que c'est plus simple que JRTM, et beaucoup plus que ROLEMASTER. Je reviendrai un peu plus bas sur les règles, mais notez bien, cette analogie avec SPACEMASTER n'est pas fortuite : CYBERSPACE est à la foi un jeu en soi et un supplément pour SPACEMASTER proposant règles et univers cyberpunk.

Chaque personnage est défini par onze caractéristiques (constitution, agilité, sang-froid, raisonnement, mémoire, force, rapidité, empathie, intuition, charisme et apparence). On tire onze d100 que l'on répartit à sa convenance. Il est utile de choisir à ce moment là une classe de personnage parmi les six proposées, "Sleaze", "Sneak", "Killer", "Net Junkie", "Jockey" et "Tech Rat". En effet, ces classes servent à déterminer les types de compétences utiles au personnage et comme chaque compétence s'utilise en relation avec une caractéristique, il vaut mieux mettre ses meilleurs tirages dans les caractéristiques qui serviront le plus à son personnage.

Par exemple, si je choisis de créer un "Tech Rat", une classe qui comprend l'ensemble des techniciens, du simple mécanicien au grand scientifique, je devrais privilégier les compétences de type technique, lesquelles sont liées aux caractéristiques Raisonnement (pour l'électronique, les logiciels et la cybernétique), Mémoire (pour la mécanique) et Empathie (pour la biologie). Chaque compétence est reliée à une caractéristique et une seule, contrairement à ce qui se fait dans d'autres systèmes de jeu, REVE DE DRAGON, par exemple.

On détermine sa classe sociale, d'où découle le niveau d'éducation, c'est-à-dire les compétences de départ, les langues parlées, etc. On a ensuite un système d'expérience préliminaire, qui permet de monter légèrement ses compétences de base. En gros, quand on veut utiliser une compétence, cela marche ainsi : on prend le pourcentage dans le talent (ex : 15%), on y ajoute le bonus de caractéristique liée au talent (si j'ai 91, le bonus est de 10%), on ajoute un modificateur adapté à la situation (une armure, un bonus offensif, une arme...) et enfin, en fonction de la difficulté de la situation, on ajoute un modificateur grâce à une table similaire à la charte angoumoise (si ce que je veux faire est très très simple, j'aurai un bonus de 30% ; si c'est extrêmement dur, un malus de 30%). Enfin on lance les dés (d100) qu'on ajoute à la somme des chiffres précédents. En général, si vous faites plus de 100, c'est réussi. Dans le cas des combats, on doit en plus retirer le bonus défensif de son adversaire, calculé en fonction de l'armure qu'il porte et regarder ensuite les tables de critiques s'il y a lieu (ce qui arrive très souvent). Vous trouvez ça compliqué ? En fait, dans la pratique, c'est moins lourd que cela n'en a l'air. Par exemple, il y a sept tables pour les armes mais on n'en utilise couramment que deux. Au bout d'un moment tout se fait très vite. Il n'y a que pour toutes les manoeuvres que le système est vraiment très lourd à utiliser (1d100 plus la compétence plus le bonus ou malus de la charte angoumoise, puis on regarde dans la table... Eventuellement on recommence).



CyberICE !

Comme dans tous les autres jeux de la gamme d'ICE, il y a des niveaux dans CYBERSPACE et on débute au niveau 1. Dans la pratique, ça ne sert pas à grand chose vu qu'après deux ou trois aventures vos personnages seront soit morts, soit cachés en orbite ou ailleurs pour le reste de leur existence afin d'échapper à leurs ennemis.

Les caractéristiques peuvent être augmentées à l'aide d'équipements, d'implants. Par exemple, un "nerve booster" augmente la rapidité. Il y a aussi une compétence qui a pour nom "body developpement" qui permet d'augmenter ses points de vie. Enfin, en fonction de la classe sociale de votre personnage, vous avez trois à cinq points de background, à tirer sur des tables (très amusantes). On peut également tirer si on veut de un à trois traits de comportement.

Quelques pages sont consacrées à SPACEMASTER. Comment y adapter la cybernétisation, quels sont les rapports entre les deux jeux, etc.

A L'AUBE DU XXII° SIECLE

J'en arrive à la partie la plus intéressante du jeu : le monde. Déjà, nous sommes à la fin du XXI° siècle, en 2090 (dans CYBERPUNK on est en 2050). Les auteurs se sont donnés quarante ans de marge en plus pour justifier certaines avancées technologiques. Ce qui est vraiment bien dans ce jeu, c'est que le monde est extrêmement bien fait. C'est une univers cyberpunk tout ce qu'il y a de plus classique, donc pas spécialement original et pas très différent de celui de CYBERPUNK, mais il est très bien décrit. Par exemple, la ville de San Francisco est assez bien détaillée, quartier par quartier, avec deux cartes. Mais les PNJ importants de la ville, onze puissantes mégacorporations, les gangs, des événements, etc, sont également décrits avec précision (dans CYBERPUNK c'est Los Angeles qui est très sommairement décrite). Une excellente idée, c'est la chronologie historique qui raconte, presque année par année, tout ce qui s'est passé de 2005 à 2090. Elle est très amusante à lire et elle aide joueurs et maitre de jeu à cerner l'univers.

L'autre grande supériorité de ce jeu sur CYBERPUNK, ce sont les règles sur le "cyberspace" (la matrice). La matrice, les combats dans la matrice, les mouvements dans la matrice, tout est simulé par des règles très précises et souvent très malignes. Il y a même des plans synthétiques de la matrice.

Enfin, tout ce qui concerne la technologie et les implants est très bien fait. Tout le "cyberware" (matos cybernétique) bénéficie de règles absolument précises : les fonctions sensorielles, somatiques, physiologiques, neurologiques, les systèmes intégrés au corps (armures,...), les équipements externes (il y a là des choses formidables), les armes, les armures, les drogues, les véhicules, etc. C'est encore un autre plus de ce jeu par rapport à CYBERPUNK.

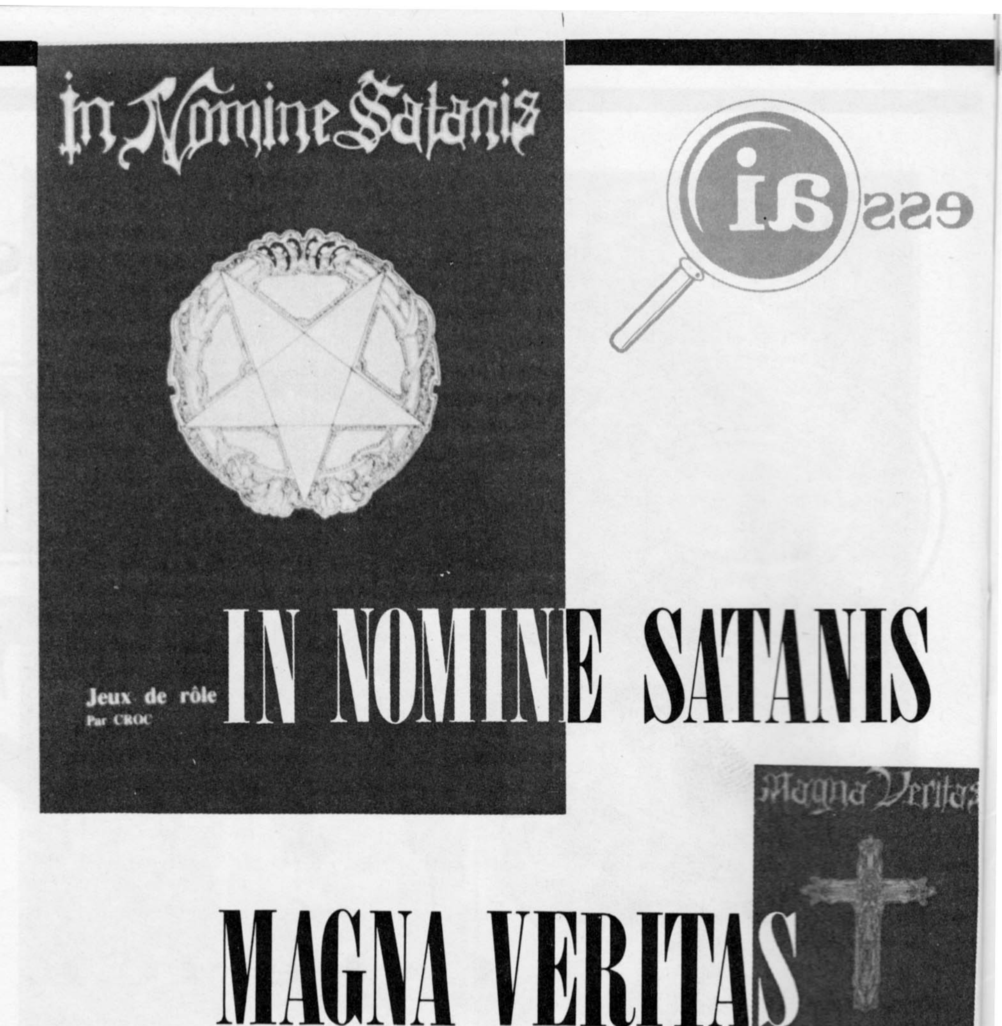
Un scénario en apparence assez moyen est aussi inclus, mais un minimum d'effort de la part du maitre de jeu permet de le transformer en bonne aventure d'introduction. Enfin, toutes les tables sont reprises à la fin du livre.

En conclusion, ce jeu est bien supérieur à CYBERPUNK pour la description d'un univers cyberpunk relativement détaillé et surtout pour les règles concernant la matrice et la technologie. Dans CYBERPUNK, beaucoup d'éléments sont insuffisamment décrits, ou ne le sont pas du tout, ce qui résume souvent l'action à une suite de lancers de dés qui ne signifient pas grand chose. Le système de jeu est également supérieur à celui de CYBERPUNK, quoique qu'il soit encore trop lourd. CYBERSPACE fait partie de ces jeux où la préparation et le travail du maître de jeu pendant la partie sont assez importants. Ce n'est pas un jeu à conseiller à un débutant, mais une fois les règles maîtrisées, c'est un jeu tout à fait passionnant dans un univers original.

Frédéric Blayo

"Profitant de la nuit, je me faufile vers la porte de la cave. La demeure est vide, sombre, mais des bruits de discussions enflammées émergent des entrailles de la terre. Ils doivent être une bonne demi-douzaine, me dis-je en souriant. M'approchant de la porte, j'entends crier le nom du maître : "Par Satan et tous les démons de l'enfer, je te maudis vile créature". La voix prend source dans une pièce faiblement éclairée, dans laquelle je peux maintenant apercevoir huit humains réunis autour d'une table. L'un d'eux, debout, fait face au plus âgé, caché derrière un écran de fortune. Celui-ci prend à son tour la parole : "Le paladin t'écoute même pas et ses henchmen vous chargent". Alors que je suis en train de choisir celui qui va le premier apprendre ce qu'est vraiment un démon, je détecte une odeur de soufre. Je devine immédiatement au BAMF ! qu'il s'agit de mon supérieur, Cehr Jhol Iv'yai, prince de la ponctualité. "Arrête tes enfantillages, j'ai une importante mission à te confier. Un humain surnommé CROC vient d'écrire un ouvrage que j'aimerais que tu étudies : In Nomine Satanis". Il me tend trois livrets. Je prend les deux premiers mais ne peut toucher le dernier, orné d'un crucifix et intitulé Magna Veritas."

Revenant à la réalité, je vois le rédac' chef me tendre les fascicules avec un sourire sadique : "Alors, tu fais ce banc d'essai, ou bien..."



IN NOMINE SATANIS

MAGNA VERITAS

Ange ou Démon ? Flic ou voyou ?

DEUX JEUX POUR LE PRIX D'UN ?

Le dernier jeu de CROC, édité chez SIROZ (à qui il s'est vendu corps et âme !) en contient en fait deux. Il se présente sous la forme d'une boite somptueuse contenant trois livrets. Les deux plus épais, IN NOMINE SATANIS (INS) et MAGNA VERITAS (MV) sont les règles des deux jeux et le dernier, "Maleficarum Demonis et autres histoires" est composé de plusieurs scénarii pour chaque jeu.

En fait, la boite contient deux versions différentes d'un même jeu où vous pouvez choisir d'incarner un démon (INS) ou un ange (MV). Vous avez donc la possibilité de jouer à l'un ou à l'autre.

AVERTISSEMENT

Attention, si le démon INS est proche du standard médiéval fantastique, l'ange MV est très loin du preux paladin sans peur et sans reproches. Dans MV, les anges - un crucifix dans une main, un fusil à canon scié dans l'autre - n'hésitent pas une seconde (durée d'un tour de combat) à tirer sur ceux qu'ils supposent éventuellement, en toute hypothèse, appartenir aux forces du mal, c'est-à-dire tous ceux qui ne se proclament pas ouvertement du bien (et ça fait beaucoup de monde, croyez moi).

D'ailleurs, dans l'interview exclusive contenue dans MV, à la question : "Dites moi, et le SIDA ?", Dieu (vous savez, le vieux farfelu qui nous a créés un jour de ripaille) répond : "C'est une bonne idée non ? Ces animaux intelligents (c'est nous) devaient reprendre confiance en moi : dans un couple de millénaires, je passe l'éponge et ils continuent à vivre dans le respect de MOI".

Voilà, vous avez sans doute compris: les anges sont eux aussi de grosses brutes.

LE SYSTEME

Pour ce qui est du système de jeu, on retrouve six des huit caractéristiques de Bitume (Force, Agilité, Perception, Précision, Volonté, Apparence) qui sont ici comprises entre 1 et 6 (maximum obtenu uniquement avec des pouvoirs). Les situations se résolvent soit par des jets de caractéristiques, soit par des jets de talents, ceux-ci étant répartis en six catégories (physique, artistique, scientifique, communication, ruse, combat). Viennent enfin les pouvoirs, dont il existe cinq types différents (offensif, défensif, utilitaire, objet, familier), et les limitations. La compétence en talents et pouvoirs est mesurée par un niveau, de 0 à +3 (et si on ne le possède pas, par un niveau négatif dépendant du talent).

Pour créer un personnage, il faut tout d'abord choisir son prince démon/archange tutélaire, puis répartir des points entre les caractéristiques et les talents et enfin tirer les pouvoirs du personnage - après avoir choisi son type - et éventuellement une limitation, qui donne droit à un pouvoir supplémentaire. Les pouvoirs sont de toute sorte : projection de feu, détection du danger, griffes rétractables, ils donnent parfois une coloration super-héros aux personnages. Mais ces pouvoirs se traduisent aussi par des possibilités moins guerrières, des avantages en quelque sorte : possession d'un lieu (maison hantée), ami politicien, poste de responsabilité dans une organisation connue (Greenpeace,...), etc.

Grande et ineffable nouveauté, le seul dé nécessaire au jeu : le dé 666

(cela s'imposait). Il s'agit tout bêtement d'un dé à six faces, mais on en lance trois. Les deux premiers traduisent la réussite ou l'échec de l'action entreprise et le troisième les quantifie. Un détail amusant, si quelqu'un fait 666, Satan intervient en personne et affecte le résultat selon son inspiration du moment et, de la même manière, Dieu intervient sur un 111. Il est bien évident que dans ces cas de figure, chacun avantage ses serviteurs.

La résolution d'une action est particulièrement simple à régler : on utilise toujours la "table unique multiple" qui détermine le score à effectuer à partir de la caractéristique requise et du niveau du personnage dans le talent ou le pouvoir sollicité. Cette grande simplicité d'utilisation permet au maître de jeu de ne pas disparaître sous une montagne de tables diverses et variées, mais de se consacrer entièrement à l'élément le plus important des deux jeux :

L'AMBIANCE

La grande qualité d'INS/MV est de permettre d'abandonner le côté "technique" pour se concentrer sur le "role-playing", que ce soit pour le MJ ou les joueurs. C'est en effet fort appréciable pour le maître qui se retrouve très souvent dans des situations totalement baroques : quelle va être la réaction d'un pauvre humain à la vue d'un démon et d'un ange se balancant des grenades en jouant du lance-flamme et n'hésitant pas à sacrifier une douzaine de passants ?

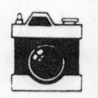
Pour clore la description même du jeu, je signale qu'il est à déconseiller aux âmes sensibles car il est gore et surtout très... chaotique. Faire le mal est déjà assez immoral, mais le combattre comme le font les anges est assez ignoble (préserver des vies humaines n'est pas leur un souci majeur). Tiens, encore un détail : les anges sont nettement plus puissants que les démons. Etonnant non ?

En ce qui concerne le livret de scénarii, rien de particulier à signaler, si ce n'est que les scénars INS sont assez pauvres (sauf "The monster Squad", une aventure assez hilarante où on joue des familiers de démons ayant l'apparence des plus célèbres créatures fantastiques du cinéma) et que ceux de MV sont bien plus drôles. C'est d'ailleurs préférable, car si les aventures pour démons sont assez aisées à imaginer et à mettre en place, il est bien plus délicat d'en créer une pour des anges. Ceci dit, il suffit de s'inspirer de faits réels, de préparer la trame principale de l'intrigue et de se laisser porter par l'ambiance et l'improvisation (il est impossible de prévoir tous les plans diaboliques qu'inventeront les joueurs).

CONCLUONS

In Nomine Satanis / Magna Veritas mérite d'être acquis pour, au moins, être lu, car la lecture des règles se révèle fort distrayante. INS ayant été écrit par un démon et MV par un ange, les prises de position sont monnaie courante. Les deux livrets sont de plus parsemés de petites histoires tordantes (hélas gâchées par une trame - le fond gris - dégueulasse) retraçant l'atmosphère du monde (il est comme le nôtre, mais c'en est un autre ; en fait il est pareil, mais il est différent).

INS et MV sont des jeux d'ambiance qui permettent de bien se défouler (que ce soit pour le MJ ou les joueurs) mais aussi de cultiver "role-playing" et imagination. Des jeux comme on aimerait en voir plus souvent en fait.



Attention, ne pas dépasser la dose prescrite.

Joël Masset



DE VITAE POST MORTEM



Avertissement : ce scénario est prévu pour 4 à 6 joueurs incarnant, non pas des Anges, mais des humains (à vous de les créer en utilisant la procédure décrite page 12 des règles du jeu). De plus, l'action se situe dans les années vingt et une adaptation pour la fin du vingtième siècle peut s'avérer difficile. En changeant d'époque et de type de personnage, ce scénario a pour but de vous démontrer les multiples possibilités de *Magna Veritas / In Nomine Satanis*. Autant vous prévenir tout de suite : vos personnage n'ont que peu de chance de survivre à tout ce qui va leur arriver...

HISTORIQUE

Cinq années déjà qu'ils se poursuivent, se chassent, s'affrontent, sans résultat décisif. La querelle date du moyen-âge et ils en ont depuis longtemps oublié la cause. Mais le principal n'est pas là. Le principal c'est que depuis cinq ans ils savent qu'ils ont tous deux été incarnés, qu'ils se sont retrouvés et qu'ils se sont reconnus. La haine est tenace entre ces deux êtres dont, à la base, l'essence même est de se haïr. Ils se nomment *Adrakm*, dit *Pierre Leroy*, Démon au service de *Bélial* et *Androphan* dit *Docteur Nathaniel Cornel*, Ange au service de *Dominique*. Le théâtre de cette lutte est le début du 20° siècle, en Europe, où le mysticisme, bien que sur le déclin, reste tout de même très puissant. Et c'est ce facteur que décide d'utiliser Pierre Leroy pour faire pencher la balance cosmique de son côté, tissant une toile diabolique dont les cordes maîtresses sont attachées aux personnages des joueurs, pantins désarticulés servant le Malin sans même s'en rendre compte.

"Les faits Bruno ! Les faits !
- Oui, venons-en aux faits."

LES FAITS

1925, Paris : Nathaniel Cornel, sous l'identité de *Franck Powells* (Cf pouvoir de polymorphe) se fait engager comme secrétaire particulier auprès du professeur *Moshe Biezensky*, docteur en éthnologie à la Sorbonne. Le docteur Cornel profite de cette position privilégiée pour aiguiller le professeur Biezensky sur la piste d'un manuscrit, intitulé *"De Vitae Post Mortem"* qui devrait se trouver en Palestine (en fait, il s'agit d'un document très important que les hautes autorités du paradis désireraient bien récupérer et Cornel comptait bien se l'approprier et disparaître avec, à la première occasion).

Août 1925, Jérusalem : envoyé par les hautes autorités infernales pour enquêter sur les fouilles, Pierre Leroy retrouve la trace de Nathaniel Cornel.

Septembre 1925, Jérusalem : suicide (fictif) de Franck Powells alias Cornel. Ce dernier ayant préféré disparaître pour ne pas mettre en danger la recherche du manuscrit. Il laisse un message au professeur Biezensky expliquant les raisons (sentimentales) de son suicide et le mettant en garde contre une puissance inconnue qui désirerait s'approprier le manuscrit. On retrouve son corps calciné (en fait celui d'un ouvrier mort pendant les travaux) et tout le monde est persuadé que le pauvre monsieur Powells a mis fin à ses jours parce que sa fiancé l'avait quitté. Notons qu'à partir de cette date, Pierre Leroy et Nathaniel Cornel ne cesseront de jouer au chat et à la souris à travers l'Europe entière.

Novembre 1927, Jérusalem : Biezensky retrouve enfin le manuscrit et dès cet instant l'emplacement des fouilles est le théâtre d'étranges événements.

- Disparition de deux ouvriers locaux.
- Réapparition de ces derniers durant la nuit sous forme de "cadavres animés" (selon les témoignages peu crédibles des autochtones).
- La personne chargée de la traduction devient totalement folle.

Tous ces événements proviennent du fait que le traducteur a eu la bien mauvaise idée de lire le manuscrit (vous me direz, c'est son métier ; manuscrit et sa description en fin de scénario).

Décembre 1927, Paris : retour de l'expédition en France. La presse s'intéresse à l'affaire et souligne les événements pendant les fouilles (suicide de Powells, mort des deux ouvriers, etc). C'est à partir de ce moment que les joueurs s'intéressent au manuscrit pour étayer leur thèse : tous les événements paranormaux apparus depuis la nuit des temps seraient explicables par l'existence de puissances extra-terrestres (au sens large su terme). Ainsi, le professeur Biezensky et les joueurs travailleront main dans la main pour étudier ce manuscrit et écrire cette thèse, jusqu'à ce que...

24 Décembre 1927, Versailles : Intrigué par les échos véhiculés par la presse et surtout persuadé que c'est le seul moyen de retrouver Cornel, Pierre Leroy décide de s'approprier le dit manuscrit. Pas de chance, Cornel a anticipé le coup bas et monte depuis le début la garde devant le domicile de Biezensky. Leroy réussit tout de même à s'emparer du manuscrit et s'en suit un combat entre les deux entités, combat dont le concierge et la voisine sont témoins (Cf leur description). Finalement Leroy réussit à s'échapper mais est blessé au bras.

31 Décembre au soir, Paris XVI°, siège du club de la Croix de Vie : c'est ce jour là que les joueurs doivent présenter devant le club pour lequel ils ont réalisé cette étude, les résultats de leur thèse. Soirée magnifique et luxueuse dans le Pavillon Dauphine qui comble de bonheur les deux cents invités. Une seule ombre au tableau : le document sur lequel reposait toute la thèse a été subtilisé. L'exposé risque donc malgré tout de passer pour une vaste bouffonerie.

Trêve de littérature et passons maintenant aux choses sérieuses : à partir de maintenant c'est aux joueurs d'agir (et ils ont du pain sur la planche). Au boulot...

UN COUP DANS L'EAU

Cause : la réunion du club de la Croix de Vie.

Lieu : le pavillon Dauphine (Paris XVI°).

Déroulement : la soirée débute à 20 heures par un dîner (foie gras, saumon, champagne etc) puis le président du club introduit par un discours bref les éléments suivants : tout d'abord un certain *Auguste Plantin* qui s'est intéressé au déplacement d'une table dans une maison hantée (4 cm en trois semaines). Ensuite c'est au tour des joueurs dont la thèse est très attendue (précisons tout de même que le club de la Croix de Vie est essentiellement constitué de bourgeois en mal d'émotions fortes plus que d'intellectuels passionnés de paranormal). Les joueurs devront donc captiver la salle chauffée à blanc par leur prédécesseur.

Le professeur Biezensky monte sur scène pour s'excuser et expliquer que l'exposé ne pourra avoir lieu. Il est alors vivement pris à partie par les invités, puis les journalistes le questionnent sur les événements survenus pendant les fouilles mais le professeur reste muet. Les joueurs ont donc droit au même sort (insultes des invités et questions des journalistes). C'est au moment où un journaliste évoque les témoignages relatant l'apparition de "zombies" sur les lieux des fouilles et où la salle est gagnée par le silence et les frissons qu'un cri atroce venant du plafond se fait entendre : il ne s'agit en fait que d'un innocent petit chat qui a grimpé sur des tentures et qui ne peut pas redescendre (pas si innocent que ça en fait... cf sa description).

ENTREE EN SCENE DE PIERRE LEROY

Cause : Pierre leroy se présente aux joueurs.

Lieu : la sortie du pavillon Dauphine.

Déroulement : après cette soirée qui a tourné court, le Professeur Biezensky présente aux joueurs un certain Pierre Leroy qui semble très intéressé par leurs travaux. Ce dernier, très courtois, explique aux joueurs qu'il a mené une étude très proche de leur thèse, étude qui l'a amené à s'intéresser de très près à une secte secrète qui se fait appeler *"Ceux qui l'attendent"*, puis à l'un de leurs membres, un certain docteur Nathaniel Cornel. A ce moment il fait comprendre à demi-mots qu'il a effectué une visite nocturne et illégale au domicile de cette personne et y a trouvé quelque chose qui leur appartient certainement (joignant le geste à la parole, il sort de sa veste le manuscrit).

Précisons qu'il s'agit d'un faux (2d6 heures d'étude avec le talent approprié ou deux semaines de lecture pour s'en rendre compte) que Leroy a fait faire après avoir subtilisé l'original. Enfin, il invite les PJ à mener leur propre enquête concernant ce sinistre personnage, lui-même ne pouvant aller plus loin sans éveiller les soupçons. Il donne les explications que les joueurs désirent et laisse son adresse (un hôtel dans le XVII°).

CHEZ MONSIEUR CORNEL

Cause : les joueurs se rendent chez le professeur Cornel.

Lieu : une magnifique résidence à Chaville (10 kms de Paris, 2 kms de Versailles).

Déroulement : à cent mètres de la résidence, le chat (s'il a réussi à accompagner les joueurs) se hérisse et se sauve (il ne connaît que trop bien la puissance du bien). Quand les joueurs arrivent à la résidence (complètement isolée dans les bois), ils croisent une personne qui sort de chez Cornel. Si les joueurs se renseignent ils apprennent qu'il s'agit de *Claude Pichon*, ingénieur célèbre travaillant sur les dirigeables en coopération avec les allemands. Si les joueurs sonnent, ils sont accueillis par le garde du corps du professeur qui leur explique que sans rendez-vous on ne peut pas déranger le professeur. Si les aventuriers savent s'y prendre (*Baratin* ou *Discussion*) ou s'ils ont pris rendez-vous, le professeur les recoit.

D'un physique très ingrat, le professeur Nathaniel Cornel n'en est pas moins fort sympathique ; il écoute attentivement ce que les personnages ont à dire et nie toute sorte d'accusation en bloc. Si le nom de Pierre Leroy est évoqué, le professeur se montre très soucieux et demande un délai de quelques jours, pour prendre des renseignements sur les PJ et surtout les mettre en garde contre ce sinistre individu. Enfin dans le cas douloureux d'une intrusion illicite dans le domicile du professeur, les personnages sont sympathiquement repérés par le garde du corps. Deux cas de figure sont possibles : ils se rendent d'où... police, menottes, prison ; ou bien ils résistent et utilisent des armes à feu et dans ce cas je ne réponds plus de rien (les PJ pourront éviter la police s'ils expliquent la raison de leur intrusion : n'oublions pas que Cornel est un Ange).

UN SI MIGNON PETIT CHAT

Cause : cet événement ne peut avoir lieu que si les joueurs ont fait allusion devant le chat au fait que Cornel doit les contacter à nouveau.

Lieu : chez le joueur qui a accueilli le chat, dans le salon par exemple.

Déroulement : pendant la nuit, le personnage se réveille sans savoir pourquoi (en fait il a été réveillé par un bruit causé par le chat). En réussissant un jet de *Perception* (Moyen) il entend un bruit très faible de grattement et s'il se dirige silencieusement vers la source du bruit (*Discrétion* avec un bonus de deux colonnes), il découvre l'adorable matou calmement en train d'écrire une lettre, un stylo dans la patte droite. Si le chat se rend compte qu'il est démasqué (par une intervention du PJ par exemple), il estime la situation et n'attaque que s'il est sûr de gagner le combat ; sinon, il se sauve. S'il n'est pas découvert (ou qu'il l'ignore), le personnage trouve le lendemain une enveloppe sous sa porte :

Chers amis,

Suite à notre conversation je vous propose de me retrouver ce soir, 3 impasse Petersen, paris XX°, 23 heures.

Sincèrement : Nathaniel Cornel.

CARNAGE DANS L'IMPASSE PETERSEN

Cause : les joueurs se rendent au rendez-vous en temps et en heure.

Lieu : impasse Petersen.

Déroulement : l'impasse se présente comme un long couloir de trois mètres de large sur dix de long entre deux entrepôts désaffectés. A l'entrée se trouve un impressionnant tas de gravats et de nourriture en décomposition. Inutile de préciser que l'impasse et ses environs sont totalement déserts. Au fond de l'impasse apparaît alors une silhouette ressemblant à celle de Cornel faisant signe aux PJ de s'approcher (jet de *Perception* Difficile pour se rendre compte que ce n'est pas Cornel).

Quand les joueurs sont suffisamment engagés dans l'impasse, quatre goules sortent des gravats de l'entrée. Dès que les PJ approchent à distance de corps à corps de celui qu'ils pensent être Cornel, ils se rendent compte qu'il s'agit en fait d'une goule. Les monstres ont pour ordre de faire très peur aux joueurs (ce sera facile) mais elles ne sont pas très dociles : à chaque round, un jet de D66 inférieur ou égal à 16 déclenche une véritable attaque de la part d'une goule. Après cinq tours de combat une bande de voyous attirés par les bruits de bagarre permet aux joueurs de fuir. Inutile de préciser que les goules n'ayant pas d'instructions concernant les nouveaux venus, elles s'en donnent à coeur joie.

Note : si les aventuriers ont la bonne idée de se rendre à partir de neuf heures (21h) au rendez-vous, ils voient Leroy amener les goules dans un camion, leur donner des ordres dans une langue incompréhensible (langue démoniaque en fait) et s'en aller.

CHEZ LEROY

Cause : les joueurs se rendent chez Leroy.

Lieu : hôtel "l'Auberge rouge", Paris XVII°.

Déroulement : l'hôtel est sympathique et convivial. A la réception le groom octogénaire est toujours endormi (très pratique). Si les joueurs regardent au comptoir, ils voient que Leroy a reçu une lettre et

s'ils trouvent le moyen de se l'approprier, voici ce qu'ils lisent :

Cher Adrakm.
Suite au rapport reçu aujourd'hui même d'Andromalius, je vous prierai de mener cette affaire avec tout le détachement dont un de mes sujets doit faire preuve et non de la traiter comme une affaire personnelle.
Merci d'avance, Bélial.

Précisons que la lettre est entièrement tapée à la machine. Si le groom est habilement questionné, il dit aux joueurs que Leroy ne sort qu'à la nuit tombée et ne rentre qu'aux aurores. Il ne recoit jamais dans sa chambre mais plutôt dans le troquet d'en face. Si les joueurs décident de faire une visite nocturne chez lui, le chat fait tout pour les en empêcher (s'il n'est pas avec les personnages, il est dans la chambre de Leroy, ce qui revient au même). Cette dernière contient : une litière pour chat, des bribes de traduction du manuscrit, la collection complète de Placid et Muzo (non ! c'est une blague!) et (si jet de *Perception* moyen réussi) le véritable manuscrit. Dans le lit repose une goule recouverte d'un drap qui n'appréciera probablement pas qu'on la dérange.

CHEZ LE PROFESSEUR BIEZENSKY

Cause : les joueurs se renseignent sur les circonstances du vol du manuscrit dans la résidence du professeur Biezensky.

Lieu : chez Moshe Biezensky (Versailles, rue du vieux Paris).

Déroulement : deux personnes ont assisté à cet événement : le concierge et une vieille dame habitant en face. Ces deux personnes ont déposé leurs témoignages à la police sans faire mention de faits paranormaux et pourtant...

- Le concierge, un soulographe averti, confie sans difficulté aux PJ que l'homme qu'il a vu sortir : "Eh ben, il était bizarre, con, sa peau, on aurait dit qu'il avait une maladie, peuchère, avec de la fumée qui lui sortait de la bouche et du nez ! Z'ôriez pas un ou deux sous pour un pauv' blessé d' guerre ?"

- La vieille dame d'en face, elle, en sait beaucoup plus long mais le spectacle auquel elle a assisté l'a laissée quelque peu marquée. Si les joueurs savent s'y prendre, elle leur décrit la scène suivante : "C'était la nuit de noël, vous savez à mon âge, ça ne veut plus dire grand chose noël, quand on n'a pas de famille. Enfin bon, il était à peu près de deux heures du matin et j'étais à ma fenêtre, vous savez à mon âge on dort plus tellement, quand je vois sortir de chez monsieur Biezensky un homme très bizarre à la peau sombre, ou alors c'était des ombres, vous savez à mon âge, la vue c'est plus ce que c'était. L'homme se sauve en courant quand tout à coup (la femme commence à trembler), sainte mère de Dieu, un homme, un autre, surgit devant lui comme s'il était sorti de terre ou de je ne sais où (cf pouvoir caméléon). Les deux personnes ont discuté puis il y a eu un combat, l'un avec ses poings et l'autre avec une canne-épée et, finalement, celui qui était sorti de nulle part, il a fait sortir de ses yeux une lumière aveuglante qui a blessé l'autre au bras. Vous savez que je ne suis pas folle !" (les larmes aux yeux). Sur ce, elle trempe un biscuit dans le sucrier et tente de le boire (sic). Note : confrontée à Çornel, cette bonne dame le reconnaît tout de suite et entre dans une terrible crise d'hystérie.

QUELQUES RENSEIGNEMENTS

Comme vous avez pu le constater, les personnages ont du boulot (et ce n'est pas fini). Ces événements passés, ils doivent s'être faits une idée de la nature de leurs connaissances (Leroy et Cornel), sinon donnez-leur un coup de pouce. Passons maintenant au délice des bibliophiles, au régal des fouille-merdes, je veux parler des informations.

- Concernant les fouilles, les PJ apprennent par la presse tous les événements étranges survenus (suicide de Powells, disparition de deux ouvriers et réapparition de ces derniers sous forme de zombis). Biezensky se montre là-dessus muet comme une carpe. Par le contremaître, les joueurs apprennent qu'un certain Leroy s'est intéressé aux fouilles aux environs d'Août 1925.

- Sur Cornel ils découvrent que l'histoire de ce dernier commence alors qu'il était âgé de 35 ans (avant cette date aucune trace du personnage). Il entre directement à la Sorbonne comme professeur d'anthropologie et d'ethnologie. Une vie sans histoire jusqu'à ce jour. Note : si Cornel n'apparaît sur aucun registre avant l'âge de 35 ans c'est tout bêtement parce qu'il n'existait pas encore sour ce nom (les Anges changent souvent d'identité au moment de leur incarnation).

- Sur Leroy : c'est encore plus surprenant (une semaine de recherches en archives pour en arriver aux conclusions suivantes). Pierre Leroy, né à Saint-Cloud le 18 octobre 1885 est décédé pendant la première guerre mondiale (si on cherche son cadavre dans sa tombe on ne l'y trouve pas). Adrakm s'est emparé du corps mourant de Leroy et a ensuite organisé un simulacre d'enterrement (il est possible de retrouver des témoins moyennant finances).

- La secte à laquelle fait allusion Leroy existe réellement et les PJ peuvent trouver un de ses membres que leur affirme qu'effectivement Cornel est un des leurs et y joue même un rôle très actif. En fait, cette secte est dirigée par un Démon, ami de Leroy, et tous les membres de celle-ci ont reçu l'ordre de raconter cette histoire au sujet de Cornel.

MASSACRE FINAL

Cause : ???

Lieu : ???

Déroulement : une fois que les PJ ont assez progressé dans leur enquête, Leroy va tout faire pour parvenir à ses fins (c.à.d. embrigader les personnages pour occire ce suppôt de Satan, cet adorateur de Cthulhu, bref Nathaniel Cornel). De son côté, Cornel préfère laisser les aventuriers se faire une idée tous seuls et trouver le droit chemin (une épreuve envoyée par le tout-puissant). Si les PJ tuent Cornel ou s'ils démasquent Leroy, celui-ci tentera de les éliminer par tous les moyens.

Laurent Sarfati

TECHNIQUE

Pierre Leroy, Adrakm, Démon au service de Bélial
FO 5 AG 2 VO 3 PE 3 PR 3 AP 2 PP 8
Talents : Conduite +0, Arme de poing +1, Baratin +1, Discussion +1, Falsification +2.
Pouvoirs : Feu +0 (121), Incendie +0 (Spécial), Armure +2 (211).

Nathaniel Cornel, Androphan, Ange au service de Dominique
FO 4 AG 2 VO 5 PE 3 PR 3 AP 1 PP 10
Talents : Ethnologie +2, Discussion +1, Archéologie +2, Arme de contact +1, Français +1, Toutes les langues suivantes à +0 (Anglais. Espagnol, Latin, Grec, Arabe).
Pouvoirs : Caméléon +0 (262), Polymorphe +0 (266), Lumière +2 (122).
Equipement : Canne-épée (Puissance +1, Précision +1).

Le gentil petit chat, familier au service d'Adrakm
FO 2 AG 3 VO 3 PE 3 PR 1 AP 2 PP 6
Talents : Discrétion +2, Morsure +0 (Puissance : -5),Lire et écrire +1.
Pouvoirs : Griffes +2 (113).

Les goules, morts-vivants au service d'Adrakm
FO 1 AG 2 VO 1 PE 2 PR 1 AP 2 PP 2
Talents : Griffes +1, (Puissance : +1), Discrétion +1, Escalade +0.
Pouvoir : Armure +0 (211).

Le manuscrit (De Vitae Post Mortem)
Le lecteur doit, après trois semaines de travail intensif, réussir un jet de *volonté* "Difficile". S'il le rate, il devient fou et rejoint les rangs des armées de *Bifrons* sous la forme d'un familier. S'il le réussit, il reste sain. Dans les deux cas, il obtient immédiatement le pouvoir spécial de Bifrons (résurrection) et celui d'absorbtion de volonté (141) ainsi que (2 + Volonté) points de pouvoir qu'il peut récupérer à raison d'un par 24 heures. La lecture de ce livre n'a aucun effet sur un être divin ou démoniaque.



GRAAL : LE MAGAZINE QUI MET SES LECTEURS DANS TOUS LEURS ETATS !

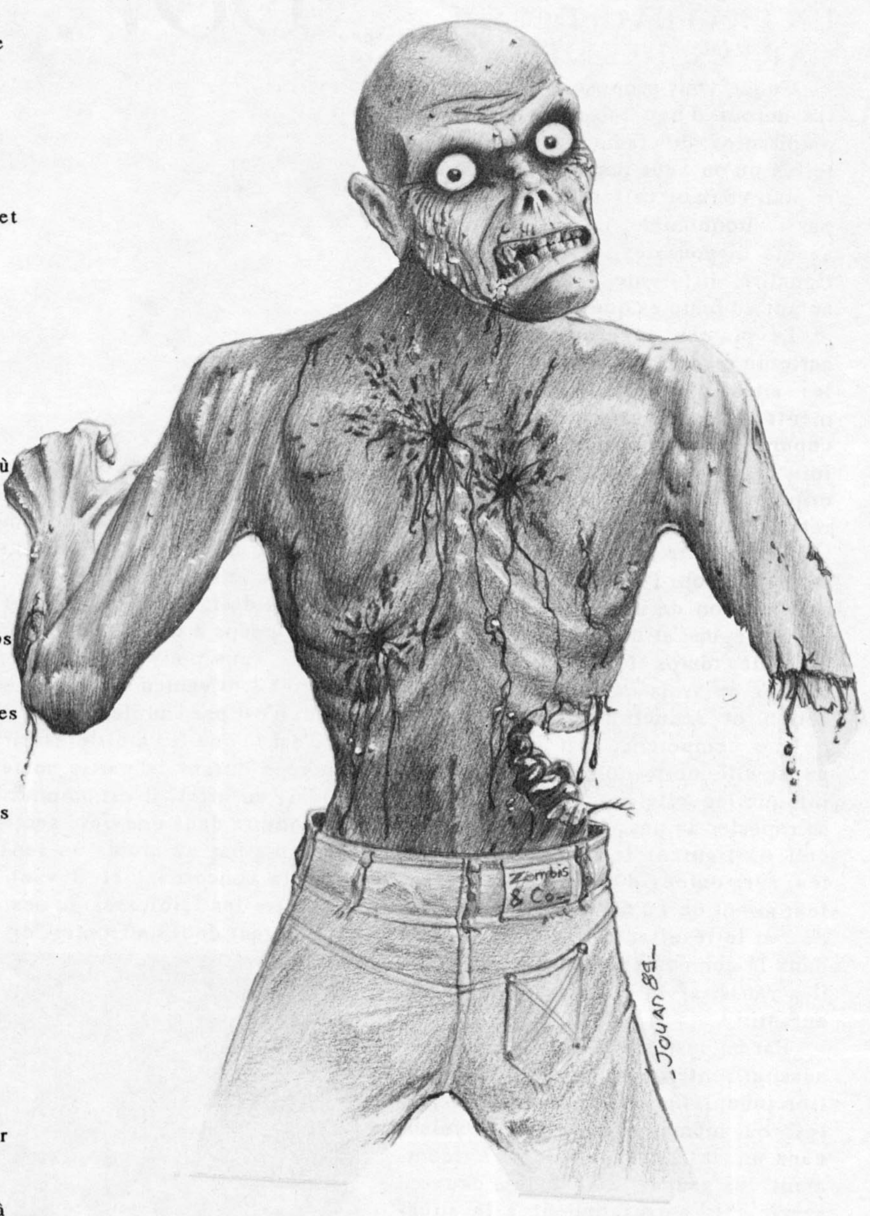
Abonnement 6 numéros : 125F / 12 numéros : 225F

GRAAL MENSUEL

N° 16 : le Vaisseau-Monde suite : qui dirige ce navire ? - le guerrier indien, une classe de personnage pour AD&D.
Scé : AD&D, Stormbringer.
N° 17 : le DMG 2ᵉ édition décortiqué - les ultimes secrets, dont les origines, du Vaisseau-Monde dévoilés.
Scé : Star Wars, AD&D, Stormbringer.
N° 18 : un jeu complet : incarnez Spartacus et défiez les légions romaines - les tournois de chevalerie - les mutants dans Marvel.
Scé : Animonde, AD&D, RuneQuest.
N° 19 : le shaman indien, une classe de personnage pour AD&D - le groupe d'espionnage Chrémès pour Star Wars.
Scé : AD&D, Cthulhu, Stormbringer.
N° 20 : un dossier sur Indiana Jones : un portrait de lui, comment le jouer, ses caractéristiques pour Cthulhu, un scénario où il apparait, une aide de jeu sur les archéologues - les sorts du shaman.
Scé : Cthulhu, JRTM, Berlin XVIII.
N° 21 : découvrez les JdR cyberpunk - découvrez la mythique Troie - découvrez comment assouplir les background dans AD&D 2ᵉed - découvrez les pions du 1ᵉ corps
Scé : AD&D, Paranoïa
N° 22 : début de la série des "obstacles naturels" avec une forêt en hiver - les sphères d'influence cléricales dans AD&D 2ᵉ ed.
Scé : AD&D, Appel de Cthulhu.
N° 23 : avec un calendrier et un poster - les affreux méchants du KKK gâchent les années vingt - les mutants dans Star Wars - les Hobbits dans RQ.
Scé : Appel de Cthulhu, AD&D.

HORS-SERIE

HS 1 : premier hors-série de GRAAL, il est entièrement consacré au maître de l'Heroïc-fantasy et inspirateur des JdR : TOLKIEN ainsi qu'à JRTM (et Rolemaster), le jeu tiré de son univers.
HS 2 : Après Tolkien, un maître du fantastique est l'objet du hors-série n° 2 : LOVECRAFT et le JdR l'Appel de Cthulhu. Bibliographie, aides de jeu, tout sur le rêveur fou de Providence...
HS 3 : la parution de la seconde édition d'AD&D est un événement que nous fêtons à notre manière en consacrant à l'ancêtre 100 pages d'aides de jeu, d'articles, de scénarios...



Je désire m'abonner à GRAAL pour six numéros O pour 12 numéros O et commander la reliure (pour 12 numéros, 60F) O
Je complète ma collection : n° 1 O n° 2 O n° 3 O n° 4 O n° 5 O n° 6 O n° 7 O n° 8 O n° 9 O n° 10 O n° 11 O n° 12 O n° 13 O n° 14 O n° 15 O n° 16 O n° 17 O n° 18 O n° 19 O n° 20 O n° 21 O n° 22 O n° 23 O HS 1 Tolkien (39F) O HS 2 Lovecraft (39F) O HS 3 AD&D (39F) O
NOM : **PRENOM :**
ADRESSE :
CODE POSTAL : **VILLE :**
Libellez vos chèques à l'ordre de Socomer et adressez-les à : **Socomer Editions, 35 rue Simart, 75018 Paris.**
Pour les tarifs "étranger", veuillez nous consulter.

COMPLETEZ VOTRE COLLECTION : ANCIENS NUMEROS : 25F l'exemplaire.
Si vous en commandez **six ou plus**, le prix descend à **20F l'exemplaire**
par exemple, pour six numéros, vous payez 120F et non 150F, soit plus d'un numéro gratuit.

En tant que meilleur élément des services secrets dans votre pays, vous avez été désigné pour sauver le monde du péril qui le guette. Comme toujours, l'habileté sur le terrain sera l'un de vos principaux atouts, mais quelques gadgets ne seront pas de trop pour mener à bien votre enquête. Bonne chance !



UN PLATEAU, DES CARTES, DES DES

Ce jeu vous propose de faire renaître autour d'une table les aventures palpitantes du fameux James Bond telles qu'on peut les voir au cinéma ; et pour ceux ou celles qui n'aimeraient pas le bonhomme, il y a onze autres agents disponibles, chacun d'une nationalité différente (ou presque), et autant de femmes que d'hommes.

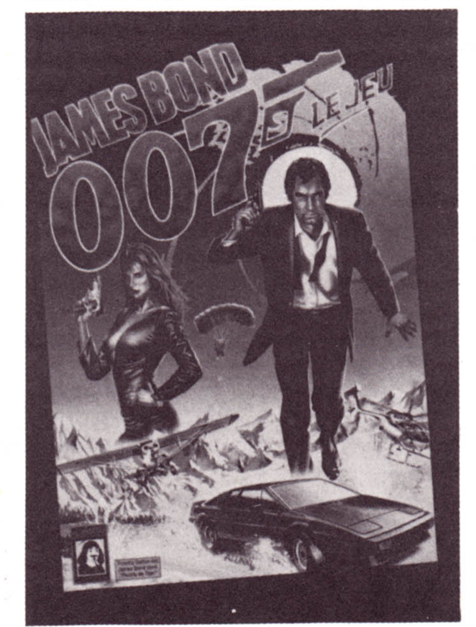
Le plateau de jeu représente une carte du monde où des cases marquent les sites d'enquête. Les renseignements et les gadgets qu'on peut y récupérer sont symbolisés par des cartes joliment dessinées : d'un côté la description de ce qu'on a en main (cigarette roquette ou dossier compromettant), de l'autre la compétence à mettre en jeu pour l'obtenir. En effet, chaque mission de notre cher J.B. ou de ses collègues et concurrents est ponctuée de temps forts qu'on pourrait classer en trois catégories : bagarre, action et séduction. A chaque fois qu'une compétence est requise, une petite silhouette noire sur fond blanc indique laquelle il s'agit. Il faut alors se reporter au passeport de l'agent secret où figurent les mêmes silhouettes, surmontées d'une échelle de valeur allant de 1 à 6. Le joueur lance un dé : si le résultat ajouté à son niveau dans la compétence est supérieur à 8, il a réussi et la carte est à lui. C'est enfantin !

Par un système équivalent, on peut aussi affronter d'autres agents (les autres joueurs) et leur prendre des cartes, ou même augmenter sa valeur dans un des trois domaines. Evidemment, les gadgets déjà acquis peuvent servir s'ils correspondent à la situation (pas la peine de sortir sa montre décodeur quand un gros baraqué vous attrape par le col !). Et finalement, à quoi cette enquête mène-t-elle ?

LES VILAINS PAS BEAUX

Le but final est d'être le meilleur agent secret du monde et pour ça il faut neutraliser le plus grand nombre possible de grands criminels. Ils sont facilement reconnaissables : ils possèdent une base secrète et vont toujours par trois. Le cerveau du groupe élabore le plan machiavélique pour être maître du monde ; son assistante l'aide et le soutient moralement ; quant à l'homme de main, il est là pour prendre les coups à la place de son patron. Comme vous pouvez le deviner, chacun doit être vaincu dans son domaine, ce qui n'est pas simple.

C'est là que les multiples cartes récupérées durant la partie se révèlent utiles ; en effet, il est impossible de s'introduire dans une base secrète tant qu'on n'a pas au moins un renseignement la concernant et il vaut mieux connaître les faiblesses de ses adversaires avant de les affronter "en face".



ET APRES ?

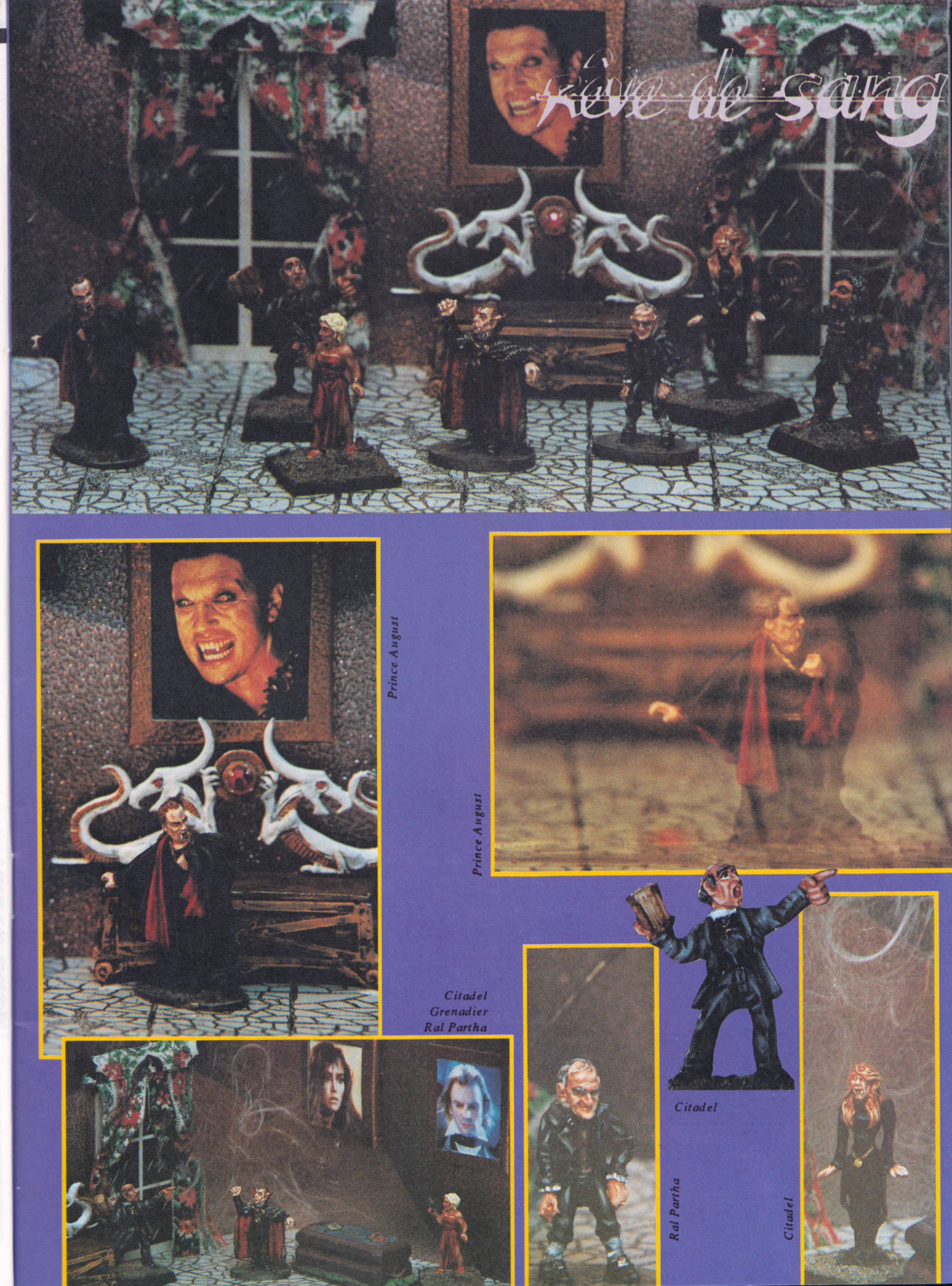
Au bout de quelques parties, on peut regretter certains petits détails. Les passeports des agents secrets sont associés deux à deux de chaque côté d'une même feuille ce qui limite le choix (par exemple, il n'est pas possible que James Bond et Melina Havelock se retrouvent ensemble sur le plateau). Une autre bizarrerie : il y a six permis de tuer en jeu, ce qui est du gâchis vu les probabilités infimes d'avoir six ex-aequos et en plus ils sont tous délivrés par le M.I.6 (les services secrets britanniques), ridicule quand on ne joue pas Bond. Une partie se déroule en un peu plus d'une heure, ou plus si on n'a pas de chance aux dés.

A part ça, le principal intérêt de ce jeu vient de ses références cinématographiques. Le but devient alors de retrouver le film et la scène où apparaît le gadget, le méchant ou le décor. Une fois cet amusement épuisé, il reste un jeu très simple qui peut détendre à l'occasion et dont les cartes gadgets peuvent servir dans "James Bond: le jeu de rôle". Un dernier détail aussi : pourquoi avoir fait une boite si grande pour en mettre si peu dedans ? Ils ont dû y cacher des microfilms c'est sûr, mais où ?

Eric Legendre

Remerciements : qui vous savez remercie qui il sait pour ce qu'il sait, a dit et a fait.





Prince August

Prince August

Citadel
Grenadier
Ral Partha

Citadel

Ral Partha

Citadel

On doit laisser pousser ses ongles pendant quinze jours. Ah ! Comme il est doux de se coucher avec un enfant qui n'a encore rien sur la lèvre supérieure, et de passer suavement la main sur son front, en inclinant en arrière ses beaux cheveux ! Puis, tout à coup, d'enfoncer ses ongles longs dans sa potrine long, de façon qu'il ne meure pas ; car s'il mourrait, on n'aurait pas plus tard l'aspect de ses misères ! Ensuite on boit le sang en lèchant les blessures ; et pendant ce temps, qui devrait durer autant que l'éternité dure, l'enfant pleure. Rien n'est si bon comme le sang extrait comme je viens de le dire, et tout chaud encore, si ce ne sont les larmes, amères comme le sel.

Lautréamont -
Les Chants de Maldoror

CELUI QUI S'EVEILLE DANS LA MORT



La fascination de la mort est née avec l'Homme. L'ethnologie le prouve, déjà les sociétés dites primitives mettaient en place des rituels destinés à créer un lien, si j'ose dire, avec ce qu'il y a "au-delà" et à vaincre la peur de la mort. Bien qu'à y regarder de plus près, on s'aperçoit que cette peur de la mort soit plutôt une caractéristique de nos sociétés modernes dénuées de rituels mortuaires. De nos jours la mort, et donc son spectacle, est tabou. Mais là n'est pas le sujet de cet article.

Dans les sociétés anciennes donc, celles susceptibles de servir de modèle à un monde médiéval fantastique, des rituels bien précis cernent l'inconnu, la non-vie. L'idée est simple : il s'agit de dédramatiser la mort et surtout d'empêcher les morts de revenir se venger. Le rite mortuaire n'est qu'une manière de négocier avec le défunt, de circonvenir la crainte viscérale de son retour, issue de la culpabilité latente qu'éprouve celui en qui brille encore la flamme de la vie.

C'est le traitement du cadavre qui assume cette fonction de négociation. En rendant un dernier hômmage à l'enveloppe charnelle du mort, on espère apaiser son âme. C'est ainsi que la dépouille est tour à tour embaumée, revêtue de ses plus beaux atours, enterrée avec des présents - nourriture, bijoux, parfums, il s'agit de présenter beau dans l'au-delà ; elle est parfois aussi incinérée. L'essentiel est d'éviter la putréfaction. Un banquet ou une cérémonie quelconque, où chacun y va de son petit éloge du cher disparu, dans la bonne humeur générale, complète agréablement le rituel. A noter qu'il est possible que le culte des morts soit à l'origine de la fête de noël: l'hiver est la saison des morts et le sapin leur est associé.

Ces quelques considérations ne sont pas gratuites. En effet le mort-vivant, et particulièrement le vampire, est quelqu'un avec qui la "négociation" évoquée plus haut n'a pas été effectuée ou a raté.

"S'il y a dans le monde une histoire attestée, c'est celle des vampires..."
Rousseau - Lettre à l'archevêque de Paris

Le vampire est ancien, très ancien. On en parle déjà dans la Grèce antique (les vampires macédoniens), on le retrouve au moyen-âge, il hante les 18° et 19° siècles... Il est partout : en Europe mais aussi au Japon, en Inde, en Amérique du sud ; il a l'universalité d'un mythe.

Le vampire tel qu'il est conçu de nos jours est issu de la mythologie d'Europe centrale. En effet, avant le 18° siècle, il y a peu de suceurs de sang en France. L'homme revenu d'entre les morts prend l'aspect du loup-garou. Par contre, il abonde en Serbie, où il est appelé Vourdalak, en Roumanie (Nosferat), en Pologne (Oupire), en Grèce (Brucolaque), etc. C'en est au point que les autorités locales dressent une multitude de procès-verbaux. Ce ne sont qu'histoires d'agressions nocturnes, de morts au teint rose et aux membres souples découverts dans leurs cercueils, de jeunes vierges montées sur des étalons qui n'ont jamais sailli (un tel équipage chevauchant sur sa tombe oblige le mort-vivant à la quitter précipitamment)... Une telle quantité de paperasserie officielle (ou prétendue telle par les légendes mises au goût du jour) impressionna nombre de gens en Europe occidentale (cf la citation de *Rousseau* plus haut).

Il y eut dans l'histoire médiévale plusieurs vampires célèbres. A commencer par *Gilles de Rais*, maréchal de france, le compagnon de Jeanne d'Arc, qui abusa de plusieurs centaines d'enfants des deux sexes et but leur sang. Il fut pendu et brûlé (il fallait au moins cela) en 1440, après avoir commis l'imprudence de profaner une église. *Elisabeth Bathory*, membre d'une vieille famille hongroise qui régna sur la Transylvanie, prenait des bains de sang de jeune fille pour retenir sa jeunesse et sa beauté... Elle fut condamnée en 1614.

Et bien sûr il y eut Dracula. Ou plutôt *Vlad Drakul*, voïvode (gouverneur) de Valachie (province qui, avec la Moldavie et la Transylvanie, constitue l'actuelle Roumanie), qui régna au 15° siècle et que ses sujets avaient affectueusement surnommés "l'empaleur".

"C'était le cauchemar
mort-vivant
Qui épaissit et glace le sang de l'homme (...)
La terreur dans mon coeur, comme dans une coupe,
Semblait boire à petits traits le sang de ma vie."
Coleridge - La chanson du vieux marin

Vlad Drakul était autant un vampire que Gilles de Rais ou Elisabeth Bathory : c'est-à-dire qu'il était un monstre de cruauté dont les actes inhumains étaient interprétés par la superstition populaire comme des exactions de démon. Le voïvode opprima avec un tel entrain la population de paysans de la Valachie qu'il entra dans la légende. Et c'est *Bram Stoker* qui, en le sublimant en la personne du *comte Dracula*, lui assura un renom éternel. Car le vampire qui apparait dans tous les jeux de rôles, qu'ils soient médiévaux ou contemporains, est calqué sur l'image du tyran de Valachie.

Ce n'est que fort tard que la littérature s'est intéressée au vampire. La première nouvelle "de vampire" parut en avril 1819, à Londres, dans "The new monthly magazine". Elle bénéficia d'une publicité exceptionnelle, qui aida très certainement à lancer le genre, du fait qu'elle était signée de *Lord Byron*. "The vampyr" était en réalité de la plume de *John-William Polidori*, qui fut le secrétaire - médecin particulier du sulfureux baron pendant six mois, en 1816. C'est en cette qualité qu'il assista, au mois de septembre de cette année là, à un "tournoi littéraire", organisé dans la propriété de Byron en Suisse. Etaient présents Polidori, le romantique lord, *Percy et Mary Shelley* et la soeur de celle-ci, *Claire Clarmont*. Le but de cette réunion était d'accoucher d'une histoire de fantômes. Les deux poètes, Byron et Shelley, déclarèrent rapidement forfait. Mary Shelley se prit au jeu et ce fut "Frankenstein". Polidori, hanté par la terrible vision d'une femme à tête de mort punie pour avoir regardé par le trou d'une serrure, écrivit quelques années plus tard "The vampyr" d'après une esquisse de Byron. Il eut l'honnêteté de mentionner son inspirateur en envoyant son manuscrit et le rédacteur en chef du magazine londonien ne rata pas l'occasion de réaliser une bonne affaire. Le metteur en scène britannique *Ken Russell* a tiré un film de cet épisode de la vie de Lord Byron: *Gothic*.



"The Vampyr" n'était pas un récit extraordinaire. Le vampire en question passait sa vie dans des palaces, se montrait fort mondain et tenait autant du pervers que du monstre. Cependant il frappa les imaginations et bientôt des histoires de suceurs de sang fleurirent un peu partout en Grande-Bretagne et en France. Tout au long du 19° siècle, le vampire fit recette, mais le sommet fut atteint avec le Dracula de Bram Stoker. Celui-ci étudia avec soin les légendes d'Europe centrale et fit la synthèse des innombrables traits que l'on prête aux vampires. Son récit, débarrassé de tout lyrisme encombrant, fit mouche. A partir de ce moment, le personnage du vampire devint un stéréotype : il apparait, inchangé, dans d'innombrables romans et autant de films, jusqu'à être vidé de toute substance : qui craint les vampires de nos jours ?

"Il est venu. Celui que redoutaient les premières terreurs des peuples naïfs. Celui qu'exorcisaient les prêtres inquiets, que les sorciers évoquaient par les nuits sombres, sans le voir apparaître encore, à qui les pressentiments des amitres passagers du monde prêtèrent toutes les formes monstrueuses ou grâcieuses des gnômes, des esprits, des génies, des farfadets."
Maupassant - Le Horla

Le vampire médiéval, celui de Stoker, est, comme tout européen, pétri de culture judéo-chrétienne. L'Eglise a lutté durant des siècles contre des croyances d'origine païenne. Elle en a éradiquées certaines, absorbées, "récupérées" d'autres. Le vampire entre dans la deuxième catégorie. D'abord rejetté, il est finalement considéré comme un démon, une créature du malin. C'est sans doute l'explication de l'efficacité contre lui de la croix : le monde chrétien ne pouvait concevoir une puissance aussi foncièrement mauvaise qui ne serait pas sensible à la pureté du symbole divin. Si un auteur génial inventait le vampire de nos jours, le monstre resterait sans doute totalement indifférent à la croix (c'est d'ailleurs l'opinion du professeur Janus Van Velde de l'université Miskatonic comme vous pourrez le lire dans son interview p. 32).

Le dogme chrétien, curieusement mélangé à des croyances païennes (voir l'idée de "négociation" avec les morts en début d'article) explique (en partie) les raisons de l'existence du vampire. Très souvent, devient vampire celui qui est mort en état de péché mortel : l'homme qui profane les lieux saints, l'homme qui se suicide, la femme adultère, le parricide, etc. L'âme n'est pas admise dans le séjour des morts et revient hanter son enveloppe charnelle. Il s'agit d'une forme de pénitence similaire à celle infligée aux fantômes et autres revenants qui ne peuvent quitter le lieu de leur décès tant qu'une âme charitable ne les en délivre.

Mais le vampirisme a bien d'autres origines. On peut naître vampire. En effet, dans certaines familles, excessivement rares, le vampirisme est héréditaire. C'est le seul cas connu où les morts-vivants peuvent éventuellement se reproduire... On peut naître vampire parce que... c'est un jour de malchance et que fort probablement, la conjonction astrale était particulièrement défavorable (ou favorable, c'est selon). En effet, suivant la position de Neptune dans telle ou telle maison, on est prédisposé au vampirisme actif ou passif.

Quelque soit la raison de son vampirisme (je reviendrai plus loin sur les deux cas les plus courants en JdR : la morsure et le pacte), le corps du vampire ne peut ni se décomposer ni se reposer. Le suceur de sang s'attaque pour commencer à ses parents, ses amis, puis aux hommes, enfin aux animaux. Ses victimes s'affaiblissent, meurent et parfois se transforment à leur tour.

Le vampire est fondamentalement un exclu, un hors-la-loi. Rejeté par la communauté dans laquelle il vivait, soit pour une faute, soit pour être allé contre les interdits de la société qui lui refuse son lait, qui l'a condamné à la marginalité et souvent à la mort, il revient pour prendre le sang et assurer sa propre survie par la mort d'autrui.

Il est inutile, je crois, d'insister sur la symbolique du sang : principe de vie, etc. Cependant tous les vampires ne boivent pas le liquide sanguin. Certains se contentent de lait, parfois dégouttant de la poitrine de leurs victimes, d'autres se nourrissent du "fluide vital", le sperme, et à cette occasion on peut faire un rapprochement entre vampires et incubes / succubes ; d'autres encore dévorent la moelle épinière, les yeux... Certains vampires sont reconnaissables à leur odeur, celle de la peste, maladie qu'ils véhiculent d'ailleurs. Selon les psychiatres, les visites de vampires sont reliées à des pollutions nocturnes accompagnées de rêves érotiques...

"Une force me chasse hors du tombeau
Pour chercher encore les biens dont je suis sevrée,
Pour aimer encore l'époux déjà perdu
Et pour aspirer le sang de son coeur (...)
Beau jeune homme, tes jours sont comptés,
Tu vas maintenant mourir de langueur en ce lieu."
Goethe - La fiancée de Corinthe

Tout le monde l'a suffisamment vu au cinéma : quand on est mordu par un vampire, on en devient un à son tour. En réalité les relations entre le mort-vivant et sa victime sont bien plus complexes que cela et une simple morsure est insuffisante à amener la transformation - heureusement sinon il n'y aurait plus d'humains.

Les rapports vampire - victime sont basés sur le tryptique séduction - possession - complicité. Le charisme du vampire est indéniable. Il a l'assurance de celui qui a triomphé de la mort et vivra encore dans plusieurs siècles, le charme de l'homme en parfaite possession de ses moyens (il est plus fort, plus rapide, "plus" qu'un homme) et exerce sur nous la fascination, même inconsciente, de la mort. Comme il est facile, comme il est tentant, de se laisser aller dans le gouffre, dans le néant sans espoir de sa vie !

Le vampire connaît une intense satisfaction à boire le sang. Il satisfait au besoin irrépressible de son instinct et éprouve quelque chose qui ressemble à de la volupté. Sa victime cède facilement à la torpeur qui la gagne et peut même en venir à accepter librement de nourrir son prédateur.

On présente souvent le vampire comme une créature froide et insensible. C'est faux. Il ressent, à sa manière, filtré par son impératif de survie, du désir. Du désir pour une autre, une femme qui lui rappelle sa bien-aimée d'autrefois ou qui simplement réveille en lui les souvenirs d'un passé révolu. Ce désir peut même se muer en amour, un amour sans espoir puisque monstrueux, voué à la destruction de l'objet aimé ou à sa damnation éternelle. Et pourtant n'est-ce pas par amour que *Strahd von Zarovitch* (Ravenloft) passe un pacte avec le démon, tue son frère, tout cela afin de gagner le coeur de sa Tatiana ? N'est-ce pas l'amour qui fait perdre toute mesure du temps à Dracula, au point d'être surpris par l'aube dans la couche de sa bien-aimée ? Car telle est la malédiction du vampire : ressentir ce que ressent un homme, mais, privé d'espoir, mener à jamais une vie stérile.

Evidemment, le cas du vampire "amoureux" est un cas extrême qui ne se rencontre qu'exceptionnellement. La plupart du temps, le vampire est uniquement préoccupé par ce qui constitue chez lui une véritable obsession : survivre. Avec le temps, il comprend que vouloir vivre et ressentir comme avant lorsqu'il était un homme, n'est qu'une illusion. Et il se réfugie derrière le rôle que lui impose sa condition : cynique, il s'amuse de la destruction de ses proies avec lesquelles il joue comme le chat avec la souris.

Pour transformer un homme en vampire, il faut que celui-ci soit consentant ou complètement sous le charme du mort-vivant. Le vampire doit absorber le sang de sa victime et le lui restituer, mêlé au sien. Ce mélange des flux sanguins symbolise la complicité entre les deux personnages et scelle le pacte entre deux vampires.

"Les femmes que vous aimez tous sont déjà miennes et grâce à elles, vous et d'autres encore m'appartiendrez : vous serez mes créatures et obéirez à mes ordres comme des chacals quand j'aurai besoin de sang !"
Stoker - Dracula

Le vampire est un personnage éminemment romantique, d'un romantisme noir certes, mais romantique. Ce n'est d'ailleurs pas un hasard s'il a fait son entrée en littérature au 19° siècle. Il a bénéficié des retombées du courant romantique justement puis de la vogue des romans gothiques. On retrouve les mêmes décors : cimetierres abandonnés, châteaux en ruine ; et certains thèmes sont communs : amours impossibles dénouées après la mort, etc.

Il est donc particulièrement important de jouer sur l'ambiance lors d'une partie de JdR où intervient un vampire. Dans pratiquement tous les jeux il s'agit d'une créature puissante et il est donc facile de jouer uniquement sur le potentiel de destruction que lui accordent les règles. C'est gâcher ses possibilités. Le vampire n'est pas un monstre en soi : il était un être humain avant sa transformation, il faut donc définir quelles étaient sa vie, ses occupations, pour quelles raisons il s'est éveillé dans la mort. Avait-il signé de son sang un pacte avec un diable ? A-t-il été mordu et transformé par un vampire ? Nous avons déjà là deux vampires bien différents l'un de l'autre.

Le vampire est une créature mauvaise certes, mais avec intelligence. Immortel, il a tout le temps de se préparer des retraites sûres, des voies de repli. Il connaît le lieu qu'il habite comme s'il en avait dessiné les plans. Il a largement eu le temps de s'enrichir et dispose donc de tous les avantages que procure l'argent.

Son immortalité lui pèse parfois comme un fardeau insoutenable : à cause d'elle il peut se montrer trop confiant. Au fur et à mesure que les siècles passent, il se réfugie dans son monde de désirs inassouvis. Car comment pourrait-il s'intégrer au flot de la vie humaine ? La souffrance qu'il inflige à autrui est à la mesure de son désespoir.

Dans pratiquement tous les JdR, le vampire correspond fidèlement au stéréotype établi par Bram Stoker. Château désolé, nuées de chauve- souris, grandes orgues et morsures nocturnes. Pourquoi, grand dieu, réduire le vampire à un décor, un type d'aventure aussi prévisible ? Le mythe du vampire est suffisamment riche pour alimenter de nombreuses variantes susceptibles d'étonner tous les joueurs. Plutôt que d'en faire un usage codifié, pourquoi ne pas adapter ce mort-vivant aux besoins de la campagne et / ou du monde dans lequel se déroulent les aventures ? Il suffit de prendre tous ses avantages et toutes ses faiblesses et de leur trouver une justification. En effet, à quoi cela rime-t-il de voir un vampire fuir devant une croix dans un monde où les dieux sont inexistants ? Par quelle magie l'eau courante a-t-elle le pouvoir de les détruire ?

L'interview du professeur Van Velde (p. 32) vous fournit une idée de la manière dont on peut dépoussiérer un mythe et lui rendre toute son efficacité. De la même façon, les autres articles et scénarios de ce numéro tentent modestement d'apporter quelques idées (un peu) neuves sur le sujet. Puisse votre sang rester pur.



Alexandre Lorillière

"A présent, je devine. Le règne de l'homme est fini."
Maupassant - Le Horla

Les Monts Infranchissables



Troisième volet de notre série "obstacles naturels", de courtes aventures destinées à meubler le laps de temps entre deux scénarios, "les monts infranchissables" met en scène une créature aux canines acérées que vous commencez à connaitre...

KAR LAUM

Les Monts de *Kar-Laum* sont réputés infranchissables : on parle de loups, de brigands, d'ours et même de dragons et de sombres malédictions planant sur des villages oubliés de tous... Mais il en faut plus pour arrêter les PJ ! Ces derniers se trouvent actuellement à l'est des montagnes et doivent se rendre à l'ouest pour ce qui constitue le prochain scénario de votre campagne, dont cette aide de jeu n'est que le prologue. C'est donc à vous de leur donner une bonne raison de franchir les montagnes par le plus court chemin. Ne leur laissez pas le choix, car ils hésiteraient à emprunter une route si dangereuse !

D'ALIAPUL A ENSELVEN

Aliapul est la dernière ville où les PJ peuvent acheter armes et équipement avant de s'enfoncer dans la solitude des montagnes. Cordes, pitons et grapins peuvent être utilisés dans les passages dangereux. Skis et raquettes ne sont pas nécessaires, le printemps étant déjà bien avancé et la neige ne subsistant que par plaques. Par contre, les PJ auront bien besoin d'eau bénite, d'ail, de croix et de miroirs car ils devront affronter un vampire sur leur route. Le Maître de jeu se gardera bien de le dire aux joueurs mais ces derniers peuvent l'apprendre en consultant *Altaran le Myope*. Cet astrologue, qui réside aux environs d'Aliapul, jouit d'une excellente réputation. (voir encadré).

D'Aliapul, la route monte sur des pentes boisées coupées de clairières où travaillent des bûcherons. La journée s'écoule sans attaque de fauve ni de brigands. Après avoir bivouaqués près d'un ruisseau, les PJ suivent le chemin étroit qui mène au *Col des Soupirs*. Ils redescendent dans une vallée et découvrent deux villages, très proches, mais séparés par une gorge profonde : *Enselven*, bourgade prospère, se trouve dans la direction d'où viennent les PJ, *Tenglak* est de l'autre côté des gorges. Sa population misérable souffre de la faim et d'une étrange épidémie. Une haine farouche oppose les deux villages. Sur le pont qui enjambe les gorges, des hommes d'arme à la solde d'Enselven montent la garde et interdisent le passage aux pauvres de Tenglak.

LA MALEDICTION DE TENGLAK

A Enselven, les PJ rencontrent l'elder (le bourgmestre) qui leur lance cet avertissement : *"N'allez pas plus loin car Tenglak est un village maudit. Ses habitants sont tous des sorciers et leurs femmes copulent avec les orcs et les trolls !"*

L'elder ajoute qu'une créature maléfique sévit de l'autre côté des gorges. Si elle n'a pas pénétré sur le territoire d'Enselven, c'est grâce à la protection de *St Nicetas*, le patron du village. Les PJ qui veulent en savoir plus sur Nicetas peuvent apprendre les faits suivants :

- Nicetas était un sage ermite qui a fini ses jours à Enselven après avoir beaucoup voyagé (pourcentage d'obtenir effectivement cette information en interrogeant les villageois d'Enselven: 95%).

- De son vivant, il a accompli de grands miracles. Il chassa les rats qui infestaient le village et lutta si bien contre la misère et la pauvreté qu'il ne reste aujourd'hui plus une famille dans le besoin : tous les habitants d'Enselven jouissent d'une honnête aisance (80%).

- Après sa mort, des pèlerins se rendirent sur sa tombe et l'on y signala quelques guérisons miraculeuses (80%).

- Une lumière surnaturelle brille parfois sur la tombe (40%).

- On dit que des moribonds ont retrouvé vigueur et santé après avoir passé des nuits près du caveau (30%).

Les habitants de Tenglak sont farouches et hostiles aux étrangers. Les PJ auront plus de mal à les faire parler. Ils doivent pourtant y arriver pour apprendre la vérité :

- Sur St Nicetas : ses bonnes oeuvres profitèrent à Enselven mais pas à Tenglak. En effet, les rats chassés du premier village se réfugièrent dans le second et s'il est vrai qu'il ne reste plus un pauvre à Enselven, c'est qu'ils furent tous exilés à Tenglak sur les conseils de Nicetas (pourcentage d'obtenir cette information auprès des habitants de Tenglak : 75%).

- Sur la malédiction qui pèse sur Tenglak : le château en ruine qui surplombe le village fut jadis la résidence des barons de Tenglak. *Nikolv*, le dernier baron, commit de telles atrocités que ses compagnons mirent le feu à se demeure. Il parvint à s'enfuir et maudit le village : *"Un jour je reviendrai et ce jour sera pour Tenglak celui de la destruction totale !"*.

On attend encore le retour du baron mais les villageois sont persuadés que la malédiction a déjà pris effet : ils croient qu'un monstre, vampire ou démon, hante le château et en sort la nuit pour se nourrir de force vitale (60%). Les habitants de Tenglak ne sont pas loin de la vérité, comme nous le verrons plus bas.

L'ASTROLOGUE

Altaran le Myope est un vieil original. Il habite une maison isolée sur les pentes boisées qui s'élèvent derrière Aliapul. Il demande peu d'argent pour rendre ses oracles mais exige de ceux qui viennent le consulter qu'ils répondent d'abord à trois énigmes. Par exemple :

"Deux soeurs parées de même couleurs
L'une a le dessous, l'autre le dessus,
Et si parfois elles se séparent,
Leur union toujours se répare".

"Difficile à trouver,
Difficile à garder,
Je cesse d'être à l'instant
Où je suis découvert".

"Plus vous en retirez et plus je deviens grand,
Mais je serai comblé si vous en rajoutez".

Les solutions sont respectivement : les lèvres, un secret, un trou.
Si les PJ résolvent au moins deux énigmes sur trois, Altaran accepte d'interroger les astres pour savoir ce que l'avenir leur réserve. Coiffé d'un bonnet en peau de marmotte, deux cristaux de roche sur les yeux en guise de lunettes, il donne sa réponse :
"Neptune, planète de l'étrange, dérive actuellement dans la IX° maison qui gouverne la nuque et la gorge des cadavres. Elle entrera bientôt dans la X° maison, demeure des phantasmes et des remords posthumes... Mais il suffit ! J'en ai assez dit pour vous éclairer sur la nature du danger qui vous menace."
L'astrologue pense bien sûr à l'attaque d'un vampire. Si les PJ comprennent l'allusion, ils peuvent se munir avant leur départ de toutes les gousses d'ail, croix, fioles d'eau bénite, miroirs dont ils auront besoin par la suite. Il ne trouveront rien de tout cela dans les villages de la montagne.



SAINT NICETAS

Le MJ doit savoir que Nicetas, le baron Nikolv et le vampire ne sont qu'une seule et même entité. Après un séjour dans les pays lointains, le baron Nikolv changea de nom et s'installa à Enselven en adoptant l'apparence et les manières d'un homme d'église. En fait, il avait vendu son âme au diable et se métamorphosa en vampire après sa mort. Il sort chaque nuit de son tombeau, sous forme gazeuse, et franchit les gorges pour attaquer les gens de Tenglak. Prudent, il se garde bien de vampiriser les habitants d'Enselven.

Mais d'après les paroles qu'il a luimême prononcées, sa vengeance ne sera complète que si le cercueil contenant sa dépouille est transporté de l'autre côté des gorges. Les villageois d'Enselven ne voudront jamais se séparer du corps de leur saint bien aimé, et Nicetas doit donc faire appel à des étrangers : les PJ. Le vampire se manifeste au cours de la première nuit qu'ils passent à Enselven, à Tenglak ou dans les environs. Il prend l'apparence d'un vieillard à longue barbe blanche et au regard flamboyant, vêtu d'une robe à capuchon :

"Transportez le cercueil de Saint Nicetas dans la crypte du château de Tenglak, déclare-t-il aux PJ. C'est l'unique moyen de vaincre le monstre qui désole la région !"

Et il disparaît dans les ténèbres. Les personnages se demandent s'ils on rêvé. Quoiqu'il en soit le conseil du vieillard semble judicieux puisque la présence du saint (ou du moins de son cadavre) semble tenir le vampire à l'écart. Mais les habitants de Tenglak ne se laisseront pas convaincre. Sous peine d'être lynchés, les PJ devront transporter le corps clandestinement et neutraliser les gardes du pont.

Le scénario peut prendre trois orientations suivant la décision prise par les personnages :

Les PJ ramènent le corps de Nicetas dans la crypte du château en ruine

Quelques minutes plus tard, la dernière tour intacte s'effondre, provoquant un glissement de terrain. Une avalanche de terre humide submerge le village de Tenglak, puis la boue comble les gorges et engloutit Enselven. Les PJ assistent à la catastrophe du haut des crêtes. La nuit suivante, ils sont attaqués par le vampire qui cherche à les tuer sauf un : le personnage épargné pourra témoigner de la puissance de "Saint" Nicetas.

Les PJ comprennent que Nicetas est le vampire

(par intuition, en utilisant le sort "divination" ou en comparant la description de Nicetas faite par les vieillards d'Enselven à celle du baron Nikolv par les vieux de Tenglak). Ils se rendent sur la tombe de Nicetas pour le détruire par une des méthodes traditionnelles : pieu de bois, exposition au soleil, immersion dans l'eau courante. Les PJ doivent compter avec les habitants d'Enselven qui s'opposeront violemment à ce que l'on profane la sépulture de leur saint. Le village dispose d'une garnison de six hommes (niveaux 2-3) armés d'arcs et d'épées.

Les PJ poursuivent leur route sans s'occuper de rien

Arrivés au château en ruine, ils rencontrent un PNJ, chasseur de chamois et de marmottes, qui les met en garde : le vampire attaque tous les voyageurs qui se risquent sur le Plateau des Pierres Brûlantes. Effectivement, les personnages sont attaqués dès la première nuit passée sur le plateau. Deux indices prouvent que le chasseur dit la vérité : les ossements humains qui pourrissent sur le plateau, la marque de deux griffes imprimée dans la pierre, au sommet de la tour du châ-

teau (c'est le poste d'observation du vampire lorsqu'il guette les voyageurs).

Tout personnage raisonnable comprendra qu'il faut se débarrasser du monstre avant d'aller plus loin.

LA FIN DU VOYAGE

Après le *désert des Pierres Branlantes*, une chaîne de pics enneigés s'étire du nord au sud. Les PJ la franchissent par le *col de la Brêche du Géant* pui descendent sur le versant ouest des montagnes. Un sentier aux nombreux lacets les conduit jusqu'à la ville de *Tilg*. Personne ne veut croire que les personnages ont traversé les montagnes. Ils peuvent le prouver s'ils détiennent un cristal de roche, car on n'en trouve qu'à l'est des Monts.

Alors seulement on admet que la route de Tilg à Aliapul est devenue praticable. Cette information vaut cher : les personnages peuvent la vendre de 50 à 500 pièces d'or à la guilde des marchands. En effet, le cours des denrées produites à l'est des Monts (cristaux de roche, étoffe de lin, cuir travaillé...) va baisser tandis que le prix des marchandises locales (soie, métaux précieux, épices, plantes aromatiques...) va augmenter. S'ils disposent d'un capital, les personnages peuvent gagner une fortune en spéculant. Mais il est peu probable qu'ils s'at- tardent à Tilg, car l'aventure les appelle vers l'ouest et vers votre prochain scénario.

ITINERAIRE DES PJ - EVENEMENTS ET PAYSAGES

D'Aliapul au Col des Soupirs

Paysage : Forêt de chênes puis mixte (résineux + feuillus) - camp de bûcherons - villa et rendez-vous de chasse des nobles d'Aliapul.

Rencontres / événements : - Les PJ bivouaquent près d'un point d'eau. Leur sommeil est troublé par le passage d'une harde de sangliers, bruyants mais pas agressifs.

- Des gardes-chasse au service d'un seigneur d'Aliapul infligent une lourde amende aux PJ qui ont tué du gibier.

- Les PJ rencontrent trois moines montés sur des mules. L'évêque d'Aliapul les a chargés d'instruire le procès en canonisation de Saint Nicetas : en d'autres termes, d'enquêter sur la vie du Bienheureux Nicetas afin de savoir s'il mérite le titre de "Saint" que les villageois d'Enselven lui ont spontanément décerné.

Col des soupirs

Paysage : Roches où le vent, en soufflant, produit des bruits étranges.

Rencontre / événements : - Un jeune ours prend peur en voyant les PJ. Il se roule en boule pour dévaler la pente.

- Les PJ entendent des coups secs et réguliers. Il lèvent la tête pour découvrir, suspendu à une corde, un homme qui frappe une paroi rocheuse à coup de marteau à la recherche de cristal de roche. Il est possible que la paroi s'effrite au moment où passent les PJ, révélant une grotte tapisée de cristaux. Dans ce cas, le prospecteur et ses compagnons cherchent à tuer les personnages pour que l'emplacement du filon reste secret.

Du col des Soupirs à Enselven

Paysage : Landes et rocailles - paturages, muret de pierres sèches, cabanes de bergers - champs d'orge, de seigle et d'avoine.

Rencontres / événements : - Bergers d'Enselven avec leurs troupeaux et leurs chiens.

- Un lynx ou un loup emportant un agneau et poursuivi par des chiens.

Enselven

Cadre : Belles maisons couvertes d'ardoises et aux murs faits de bloc d'ardoise massifs. Toutes les fenêtres s'ouvrent à l'ouest, aucune ne regarde Tanglak.

Rencontres / événements : - Les PJ arrivent le jour où les vaches sortent de l'étable pour la première fois depuis l'hiver. Les bêtes surexcitées galopent dans les rues, poursuivies par la jeunesse du village. Gare aux coups de cornes !

- Prenant les PJ pour des marchands, les villageois insistent pour leur vendre des cristaux de roche et des morceaux de bois sculptés.

- Un enfant prend les PJ pour des pèlerins. Il veut absolument les conduire sur la tombe de Saint Nicetas, patron du village.

Tenglak

Cadre : cabanes de bois pourrissant, huttes de torchis, rues encombrées de fumier et d'ordure. Les habitants sont maigres et pâles sous leur crasse.

Rencontres / événements : - Les PJ sont importunés par des mendiants.

Les gosses du village leur lancent des pierres.

- Une femme qui se prétend sorcière menace de les maudire s'ils n'achètent pas ses potions.

- Un vieillard pauvre mais digne leur offre un modeste repas dans sa cahute. Il répond avec précision à toutes leurs questions. Malheureusement, ce vieillard sent très mauvais - sans doute parce qu'il est atteint d'une maladie contagieuse comme la lèpre ou l'eczéma.

De Tenglak au château en ruine

Paysage : Etangs et flaques qui s'étendent sur une terre argileuse où rien ne pousse - forêt brûlée où subsistent quelques troncs calcinés - lande et buissons nains.

Rencontres / événements : - Peu

LE VAMPIRE

Nicetas est enterré à un quart d'heure de marche à l'est d'Enselven. Il faut soulever une lourde dalle et descendre une volée de marches pour accéder au caveau. Nicetas repose dans un cercueil de métal qu'il n'est pas facile d'ouvrir. Son corps est tiède, ses articulations souples, son teint frais et vermeil. Le cadavre baigne dans un liquide sanguignolent qui s'écoule de ses lèvres. La nuit, Nicetas peut quitter son cercueil et le réintégrer sous forme gazeuse. Il se métamorphose parfois en chauve-souris, mais lorsqu'il chasse, il prend l'apparence d'un homme ou celle d'une créature hybride aux griffes puissantes et aux longues ailes membraneuses. Le vampire essaiera probablement de charmer un ou plusieurs PJ pour venir à ses fins.

C'est dans la journée, alors qu'il repose dans son cercueil, que le vampire est le plus vulnérable. Les PJ peuvent l'exterminer en lui plongeant un pieu de bois dans le coeur, en l'exposant à la lumière du jour, ou en l'immergeant dans l'eau courante. En combat, le vampire frappe à -6 s'il attaque un personnage porteur d'un miroir ou d'une gousse d'ail. Le malus n'est que -2 si le personnage tient une croix (peut-être en raison du passé de Nicetas ?). De même, une fiole d'eau bénite ne lui inflige que 1-4 points de dommage au lieu de 2-7.

Caractéristiques

- Sous forme humaine : CA : 1, DV : 8, Nbe d'attaques : 1, dommages : 5-10 + absorbtion d'énergie, touché seulement par armes magiques +1.
- Sous forme d'homme-chauve-souris : idem, mais le vampire peut voler et attaquer avec ses griffes au lieu de mordre ; morsure : dom : 5-10 + absorbtion d'énergie ; griffes : dom : 1-6 / 1-6.

ou pas de gibier mais les PJ rencontrent un chasseur de chamois qui descend de la haute montagne. C'est un homme rude, habitué à poursuivre son gibier pendant des jours. Il dort sans feu ni lumière avec une pierre en guise d'oreiller et se nourrit de pain d'avoine. Il connaît bien la région et peut renseigner utilement les PJ.

Le château

Cadre : Le château est juché sur une butte de terre noirâtre. Les murs sont effondrés et seules une tour et une arche émergent des décombres. Les gravats sont couverts de lierre roussâtre. Un puits s'ouvre dans la cour. Il donne dans la crypte où reposent tous les barons de Tenglak à l'exception du dernier. Leurs tombes ont été profanées et ne contiennent que de la poussière d'os.

Rencontres / événements :

- Nulle créature vivante ne s'approche des ruines, sauf les choucas qui volent autour. Le vampire vient la nuit se percher au sommet de la tour. De cet observatoire, il repère tout mouvement dans la vallée des deux villages ou sur le Plateau des Pierres Branlantes.

Plateau des pierres branlantes

Paysage : Le sol est couvert de pierres aux formes anguleuses qui bougent sous les pieds et rendent la marche pénible. Aucune vie animale. Pas de végétation, sauf la mousse qui s'accroche aux pierres et une variété d'arbustes rampants. Un peu de neige tapisse le fond des crevasses. C'est là que les PJ trouveront à boire car ils ne rencontreront ni lac, ni cours d'eau.

Rencontres / événements : - Le vampire attaque les PJ (voir texte du module).

- La nuit tombe. Les PJ allument un feu avec le seul combustible disponible : les tiges des arbustes rampant. Malheureusement, la fumée dégagée par ces plantes est hallucinogène : toute la nuit, les personnages voient d'horribles monstres rôder autour d'eux sans oser s'approcher du feu. La deuxième nuit, les monstres s'enhardissent et attaquent sans se soucier des flammes.

Note au MJ : les monstres sont des illusions. Au bout de 1d8 tour de combat, les PJ reprennent leurs esprits et s'aperçoivent qu'ils sont en train de s'entretuer. Bien sûr, rien n'arrive si les personnages n'allument pas de feu.

Brêche du géant

Paysage : Un sentier abrupt franchit un col assez élevé pour que les PJ soient surpris par une averse de grêle ou de neige fondue. Quelques arbres aux branches tordues poussent au pied des parois. La roche est bleutée, avec des marbrures vertes et blanches et des traînées de rouilles.

Rencontres / événements : - Les PJ entendent un sifflement : un chamois posté en sentinelle avertit ses congénères de l'approche des hommes.

- Un troupeau de bouquetins apparaît sur une crête.

- Dans une gorge solitaire, les PJ sont attaqués par un homme vêtu de haillons. Ils se précipite vers eux en brandissant une hache et en hurlant : *"Tuez-moi, tuez-moi !"*. Le personnage qui l'abat hérite de sa malédiction : il ne peut plus trouver le sommeil et finit par devenir complètement fou. Pour trouver la paix, il doit mourir de la main d'un autre personnage. Le suicide lui est interdit.

- Les PJ doivent franchir un défilé gardé par un sphinx (uniquement si vous n'avez pas encore utilisé les énigmes fournies dans ce module).

De la brêche du géant à Tilg

Paysage : éboulis, escarpements gazonnés - landes et buissons - forêt d'épicéas coupée de banc rocheux - belle forêt de hêtres, paturage et culture près des faubourgs de Tilg.

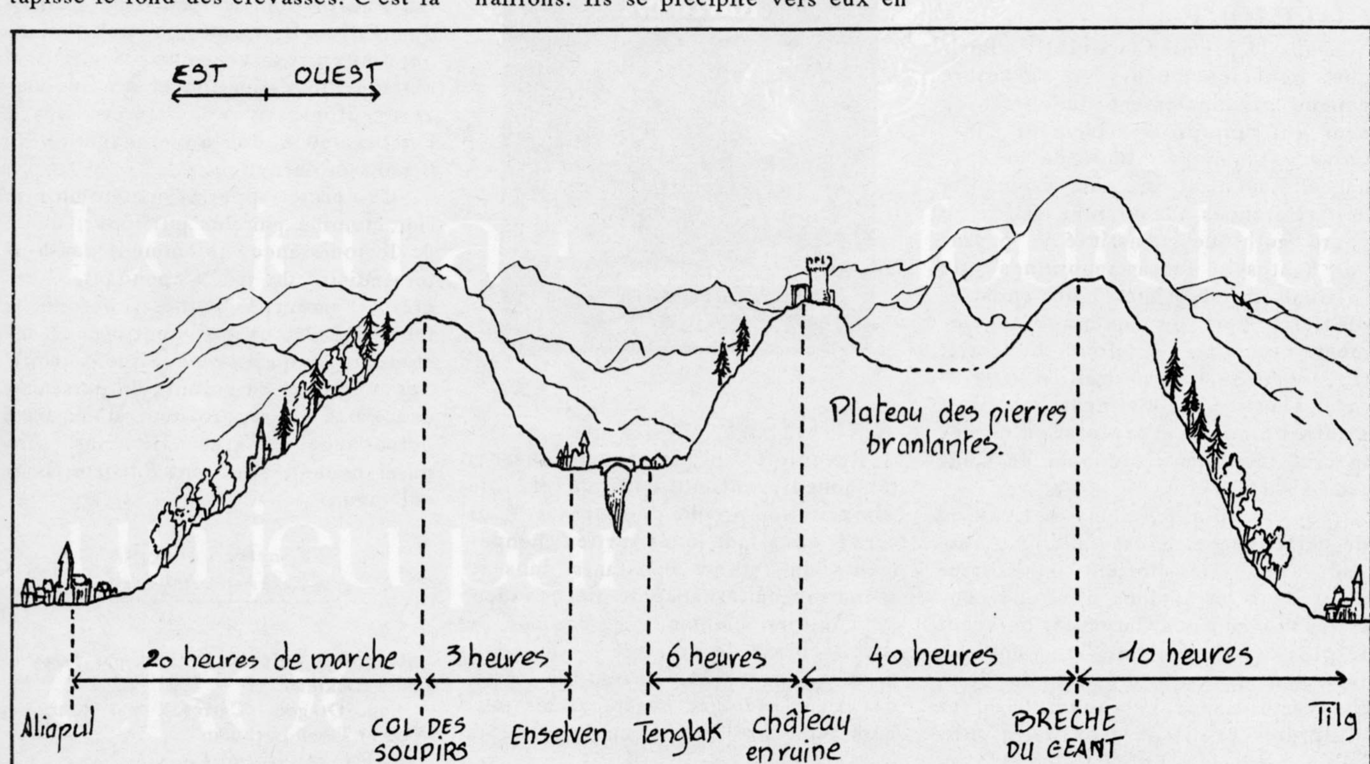
Rencontres / événements : - Des vapeurs de gaz carbonique s'échappent des crevasses au flanc de la montagne. Tout PJ qui manque un jet de constitution s'évanouit. Des brigands, le nez et la bouche protégés par un masque, en profitent pour attaquer le groupe.



- Des chasseurs de marmotte débouchent l'entrée d'un terrier. Ils massacrent les douze animaux qui dorment encore à l'intérieur (la graisse de marmotte est souveraine contre les rhumatismes !).

Alexis Lang







Ravenloft

"Vampyr", ce mot avait peu à peu perdu sa puissance évocatrice et sa magie pour bon nombre de joueurs d'AD&D dont les personnages pénètrent confiants dans le château de Ravenloft, ceux-là même qui aujourd'hui se souviennent encore du face à face angoissant avec le *Comte Strad von Zarovitch*. *Ravenloft I* et *II*, qui s'est imposé comme un classique, marque une rupture dans le développement des scénarios d'un jeu si souvent critiqué : les deux modules apportent à la fois un thème nouveau à AD&D : l'horreur gothique et une dimension psychologique qui séduira les joueurs confirmés.

Les deux aventures Ravenloft, qui peuvent être jouées à la suite ou séparément, sont construites sur une trame résolument originale : le premier scénario entraîne les PJ dans un jeu mortel, au coeur de la demeure d'une créature à l'âme torturée et à l'esprit subtil qui se fera une joie de les recevoir... Le second module est une découverte où chaque pas révèle de nouvelles horreurs, appelle de nouvelles questions, toujours plus essentielles, avant que l'issue dernière, inévitable, apparaisse enfin.



Ravenloft constitue indéniablement un des meilleurs et des plus beaux outils qu'un MD puisse avoir entre les mains (plans magnifiques, illustrations soignées), mais il doit être manié avec dextérité et prudence pour ne pas être gâché par des improvisations maladroites.

GOTHIQUE

Dans le premier module le plaisir que tirent les joueurs de l'aventure dépend principalement du climat de peur qui doit progressivement s'installer au sein du groupe de personnages. Ravenloft tire son originalité des références incessantes faites au genre "gothique", constitué de "paysages hantés et fantasmagoriques", de "visions apocalyptiques", de "sinistres diableries" ou de "charmes légèrement funèbres" selon Lovecraft (*Epouvante et surnaturel en littérature*). C'est ce qui distingue Ravenloft d'autres modules d'exploration de demeures inquiétantes, comme le Château d'Ambreville.

Par exemple, les noms de lieux ou de personnages - *Barovie*, *Irena*, *Sergeï* - nous transportent immédiatement dans les plaines d'Europe centrale, au coeur des Carpathes où vécut le plus célèbre de tous les vampires, le Comte Dracula, création de Bram Stoker ; de même, l'architecture ou les sculptures éveillent dans notre subconscient des terreurs ataviques : c'est leur symbolique cachée qui envoûte le joueur. Tout cela concourt à produire deux scénarios uniques dans l'histoire d'AD&D, parce qu'ils s'appuient sur un courant littéraire et artistique plus que sur les mythes médiévaux et parce que, à l'instar de *Frankenstein* (Mary Shelley) ou de *Dr Jekill et Mr Hyde* (Stevenson), ils mettent en scène un héros à la personnalité torturée.



ANGOISSE

Ravenloft sera pleinement réussi si les joueurs entrent dans un état de surexcitation proche de la transe. Pour cela il vous faut jouer sur les changements de rythme constants dans le scénario : l'alternance de pièces vides, de couloirs silencieux et soudain le surgissement de créatures immondes, parfois l'apparition de *Strad* lui-même, devraient user nerveusement les joueurs pour les amener au bord de la crise, le château de Ravenloft pesant comme un couvercle oppressant sur les PJ. Ceux-ci comprendront qu'ils luttent contre un ennemi rusé, puissant, insaisissable et intemporel qui prend un plaisir pervers à persécuter ses victimes.

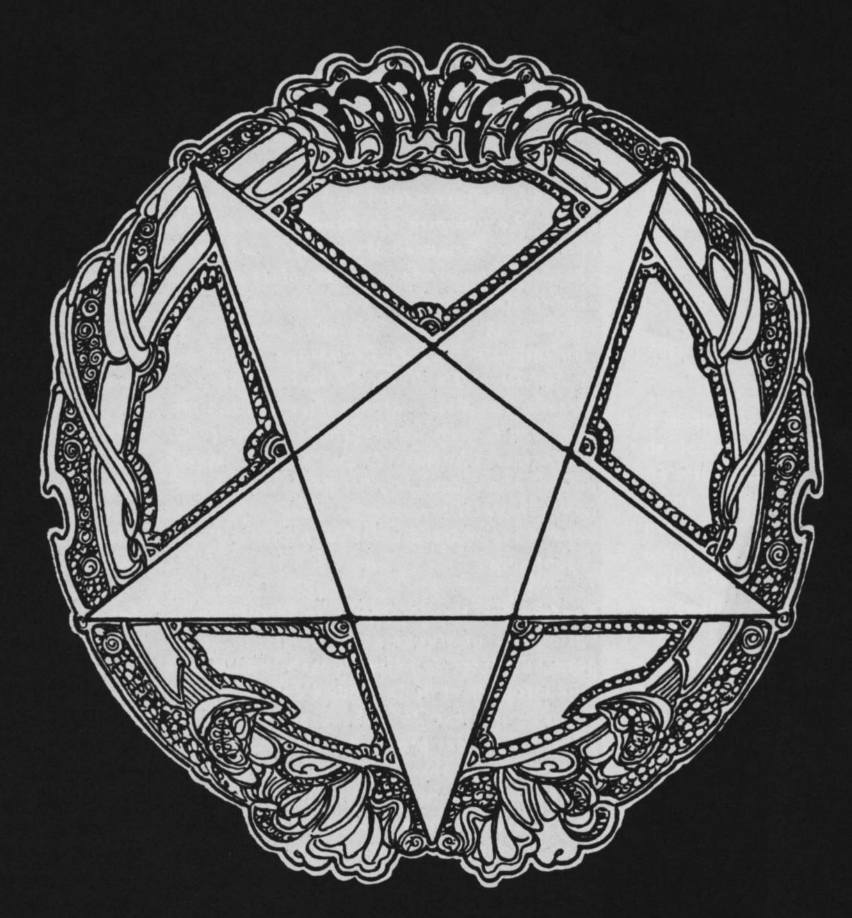
Le vampire *Strad von Zarovitch* est donc la clef de voûte de l'aventure : c'est lui qui, bien joué, constitue pour les personnages perdus dans le château un pôle vers lequel ils se dirigent en surmontant leur peur, poussés soit par leur fierté, soit par une haine tenace envers celui qui se moque d'eux et joue avec leur vie. Le second module emploie les mêmes procédés pour faire naître une ambiance de peur et de mystère. Il se distingue pourtant du premier en réservant une place importante à l'investigation et à la découverte progressive de secrets liés à l'ambivalence de la personnalité de Strad von Zarovitch.

Ce dernier apparaît comme un être fier, dominé par des pulsions : quête de la jouissance, notamment par l'intermédiaire du jeu. Cependant, il regrette l'amour, la jeunesse perdue, la faute passée, ce qui l'entraîne à rechercher ce qu'il ne peut que détruire. Ses regrets et sa volonté de puissance exacerbée le rapprochent d'un autre personnage de Tracy Hickman, l'inquiétant mais attachant *Raistlin* (LanceDragon).

Sébastien Mégnin
Xavier Monthéard

- Ravenloft I (I6) et II (I10), par Tracy et Laura Hickman.
- LanceDragon (Carrère), par Margaret Weis et Tracy Hickman.

In Nomine Satanis



Le jeu au pied fourchu !

un jeu par
CROC

Entretien avec le professeur Janus Van Velde de l'université de Miskatonic





Portrait réalisé à partir d'anciennes photos et des descriptions fournies par le professeur Van Velde d'Howard Theodore Hoffe.
En médaillon : le professeur Van Velde tel qu'il nous a reçu dans son bureau.

***GRAAL :** Professeur Van Velde, votre ouvrage "Le vampire disséqué" paru dans la collection "Sciences Mystiques" aux Presses de l'Université Arkham-Miskatonic a suscité des réactions pour le moins contrastées. A preuve cet avis, extrait du "Bulletin du Progrès Technique" édité par le M.I.T. : "Le livre du soit-disant professeur Van Velde est un tissu d'insanités, une insulte aux intelligences qui ont fait progresser l'humanité, qui n'aurait même pas sa place dans la plus dévoyée des collections de littérature de gare". Qu'avez-vous à répondre à cette accusation d'obscurantisme ?*

Professeur Van Velde : Je laisse à mon collègue - que vous êtes charitable de ne point nommer - la responsabilité de ses avis infondés et de la crudité de ses propos. Pour ce qui est de l'obscurantisme il me semble qu'il est plutôt de son côté, lui qui reste aveugle aux évidences que nous offrent non seulement la tradition historique de l'humanité mais également les recherches rigoureuses que mènent depuis des années nombre de mes collaborateurs et moi-même.

G. : Les légendes sur les vampires sont innombrables. Qu'est-ce qui vous a poussé à écrire sur le sujet et surtout quelles sont vos sources ?

Pr. V.V. : Tout d'abord je n'écris pas sur les légendes de vampirisme mais bien sur les vampires eux-mêmes. Comme beaucoup d'historiens et d'ethnologues, j'ai été frappé par l'universalité du thème : les vampires - bien que sous des noms différents - sont présents aussi bien dans les traditions d'Europe Centrale que chez les indiens caraïbes, les égyptiens, les aztèques, les chinois ou les swahilis. Considérant la variété de ces peuples et attendu qu'ils n'ont guère eu de contacts entre eux aux époques où remontent ces traditions orales, il y avait là un fait troublant.

Néanmoins cela n'a pu suffire à faire de moi, biologiste, un spécialiste du vampirisme. Non ; il a fallu pour cela que se produise un fait - relaté dans le prologue de mon ouvrage - à l'époque où je faisais partie d'une expédition archéologique en égypte, il y a trente ans. Je...

G. : Oui ; en fait vous avez rencontré un vampire ?

Pr. V.V. : Ce n'est pas tout à fait exact, j'ai découvert un cadavre particulièrement bien conservé qui avait la particularité de ne pas être embaumé selon les pratiques égyptiennes : il possédait encore tous ses organes. Mais le plus important pour l'avancée de mes recherches - et je dois l'avouer le plus regrettable pour la victime - c'est qu'un cas de vampirisme s'est déclaré parmi les membres de l'expédition. Monsieur Howard Theodore Hoffe, l'un de mes étudiants, a disparu du campement. Mes collaborateurs et moi-même avons dû user de toutes les ressources des investigateurs employés par l'Université Miskatonic pour le retrouver. Ce qui fut fait récemment à Los Angeles. De mauvaise grâce certes, il a bien voulu se confier à moi et m'introduire dans le milieu très fermé du vampirisme.

G. : Il est de notoriété publique que les vampires sucent le sang des êtres humains. Pour quelle raison ? Est-ce par perversité ? Pour se nourrir ?

Pr. V.V. : La réponse n'est pas aussi simple et tient en deux points. Il est exact que les vampires ont besoin de boire et non pas de sucer, du sang pour se nourrir. Un vampire normalement constitué, disposant d'un corps de taille adulte, a besoin d'un minimum de deux litres de sang par nuit pour se sustenter. L'idéal étant pour eux d'avoir en permanence cinq litres de sang dans le corps. Un vampire qui ne se nourrirait pas éprouverait une souffrance sans borne et finirait à terme par se déssiquer totalement. Cependant il n'est nul besoin qu'il s'agisse là de sang humain ; celui de n'importe quel animal à sang chaud fait l'affaire.

En deuxième lieu il est évident que la majorité des vampires ont une prédilection pour le sang humain. C'est que l'acte d'absorption lui-même a, dans ce cas, une connotation que Freud qualifierait de libidineuse pour le vampire qui éprouve semble-t il un plaisir plus que sexuel à boire le sang d'un être humain. Plaisir de substitution peut-être, puisque les vampires n'ont absolument pas besoin des fonctions reproductives du corps humain.

G. : Les légendes évoquent une ribambelle de façons de tuer les vampires : soleil, eau vive, crucifix, etc. Votre analyse rigoureuse dénonce tout ce folklore...

Pr. V.V. : En effet, je dois dire que l'histoire des crucifix est particulièrement savoureuse : comme si les vampires égyptiens qui existaient 2000 ans avant notre ère fuyaient devant un principe divin qui leur était inconnu. Certains ont avancé que c'était la foi du porteur de crucifix qui faisait fuir le vampire ; c'est tout aussi ridicule. En fait ces assertions se basent sur l'idée que le vampire est une créature satanique, mais il fait partie de la création comme n'importe quelle autre créature. Il existe même des vampires croyants qui, de nos jours, vont plus souvent à l'église que beaucoup de bons chrétiens. Enfin pensez donc à cela : selon la légende les vampires hantent les cimetierres ; comment cela leur serait possible s'ils avaient à fuir devant chaque pierre tombale ?

L'eau vive... ça c'est une légende bizarre dont je ne connais pas l'origine. Il est vrai qu'un vampire peut se noyer, comme tout un chacun, mais il leur faut bien se laver de temps en temps en prenant un bain ou une douche.

Quant au soleil, là il y a un fond de vérité. Les vampires sont noctambules non pas par goût mais par nécessité, en effet la pigmentation de leur peau ne les protège pas de la brûlure de certains rayonnements solaires. Ce n'est pas au point de les réduire en cendre, mais cela peut occasionner chez eux des brûlures au troisième degré. Les éclairages artificiels ne présentent pas de danger pour les vampires bien que les lampes à bronzer ou les hallogènes les indisposent. Quoiqu'il en soit le soleil dilate les pores de la peau d'un vampire qui perd alors son humidité corporelle trois à quatre fois plus vite que la normale.

G. : Ce qui ressort de votre ouvrage - et qui n'est pas le moins étonnant - c'est l'extraordinaire ressemblance entre un être humain normal et un vampire : même aspect, mêmes comportements... Dans la vie quotidienne, il est parfaitement possible de fréquenter des vampires sans s'en rendre compte. Voilà qui fait froid dans le dos. Cependant l'observateur averti par votre étude s'arrêtera à d'infimes détails : une transpiration anormale, la précision saccadée des mouvements...

Pr. V.V. : Oui, en effet. Il faut bien voir, n'est ce pas, que bien que biologiquement mort, un vampire a un corps à entretenir et ce corps à besoin de deux choses, de l'énergie et de l'eau, toutes deux fournies par le sang qu'il absorbe et, en infime partie, par l'air qu'il respire.

Ainsi un vampire dispose de toutes les fonctions d'humidification du corps humain : glandes lacrymales, salive, transpiration, etc. Le sang qu'il absorbe passe directement du système digestif - inadéquat à traiter toute autre forme de nourriture - au système circulatoire, irriguant ainsi tout le corps qui est alors maintenu dans un état de conservation parfait. L'air respiré n'alimente pas le sang en oxygène mais constitue plutôt un apport supplémentaire d'humidité.

Un vampire disposant de ses cinq litres de sang dans le corps aura un aspect tout à fait humain : les joues rouges, la peau chaude et souple, etc. Cependant lorsque cette réserve s'épuise le vampire pâlit et son épiderme devient plus froid et plus rigide. Sous le coup d'une émotion, le vampire peut transpirer plus abondamment, peut même rougir, mais ce sera toujours un phénomène bref.

G. : Mais alors qu'est ce qui rend un vampire vulnérable ?

Pr. V.V. : Presque rien. Ils ont besoin de sommeil, ou plutôt d'une période d'inactivité ; ce qui les rend vulnérables à ces moments-là. Mais ils savent se protéger...

Un des moyens les plus sûrs est encore de les droguer : s'ils absorbent du sang contaminé par une substance chimique active - comme l'alcool - cela peut affecter leur cerveau. Un vampire qui boirait un ivrogne serait immanquablement saoul - il y en a même pour lesquels c'est un vice...

G. : A la lecture de ces inquiétantes révélations, on est en droit de s'interroger sur la prolifération éventuelle de ces créatures. Pourtant vous avancez une théorie comportementale osée du vampire. Selon vous, ces êtres étranges vivraient mal leur immortalité.

Pr. V.V. : Il est vrai qu'ils sont immortels et même ils retiennent indéfiniment l'aspect de leur corps au moment de sa transformation. On peut certes les blesser mais,



"Un vampire disposant de ses cinq litres de sang dans le corps a un aspect tout à fait humain : les joues rouges, la peau souple et chaude..."

à moins de les démembrer totalement ou de détruire leur corps par le feu ou l'acide, ils cicatrisent rapidement, leurs cellules étant - par un procédé complexe que j'expose en détail dans mon ouvrage - entièrement renouvelées grâce à l'apport des globules du sang qui sont ainsi modifiés pour se conformer à la matrice que compose le corps originel du vampire.

Mais d'une part, il ne suffit pas d'avoir été mordu par un vampire pour en devenir un soi-même - le processus de vampirisation est plus long et plus complexe et demande une collaboration complète du vampire et de sa victime.

D'autre part, si leur corps est inchangé, leur esprit ne l'est pas. Un vampire est bien sûr capable de sentiments - bons ou mauvais, ce n'est pas mon propos - et, s'il a vu le jour dans un certain siècle, il lui est de plus en plus difficile d'accepter les changements qui interviennent dans les siècles suivants : l'époque finit par ne plus lui correspondre et il s'enferme dans une sorte de conservatisme, de mélancolie des jours anciens que, malgré son immortalité, il sait ne pouvoir jamais retrouver. Alors le vampire devient suicidaire et il disparaît, ses proches perdent sa trace et nul ne sait ce qu'il devient.

Le plus surprenant en fait chez eux est l'économie des mouvements : toute leur énergie est dosée et ils ne font jamais aucun geste inutile : pas de baillements, pas de tics ni de gestes brusques. Un vampire dispose du contrôle total de son appareil musculaire, son équilibre est d'une sûreté absolue ainsi que la précision de ses gestes. J'ai assisté moi-même à une démonstration étonnante : un vampire a remonté en quelques secondes de ses seuls doigts, sans outils, une montre entièrement disséquée. De même leurs gestes sont tellement précis qu'ils en sont d'une rapidité à peine perceptible pour l'oeil humain. De plus les perceptions d'un vampire sont extrêmement fines - leur ouïe par exemple leur permet de distinguer un battement de coeur d'un autre.

G. : Mais exactement, qu'est-ce qui permet de différencier un vampire d'un homme ? Sa dentition seulement ?

Pr. V.V. : D'abord un vampire est conscient des mouvements de tous ses muscles: il est donc capable de parler et de sourire sans que jamais vous ne voyiez ses dents.

Ce contrôle musculaire qui est leur atout est aussi ce qui les dénonce le plus sûrement. Un vampire qui n'a rien à faire ne fait absolument rien : il reste totalement immobile exception faite des battements de son coeur ; alors qu'un humain inactif ne l'est jamais totalement : il baille, il croise et décroise ses jambes, change d'appui, se gratte le nez, hausse les sourcils, etc. Cependant les vampires les plus entraînés arrivent à simuler tout cela à la perfection.

Un vampire ne mange pas, bien entendu, et ne peut même pas faire semblant.

G. : Pour résumer le vampire : est-ce un fléau de dieu ou une forme évoluée d'existence ?

Pr. V.V. : L'origine des vampires se confond avec celle de l'humanité et ils sont, comme les hommes, capables du meilleur et du pire. Nul doute cependant que leur longue existence leur permet d'atteindre les sommets de la nature humaine. ▣

L'APPEL de CTHULHU

A classique, classique et demi. La voiture des investigateurs tombe en panne dans le petit village de Tîrgu Parîng que surplombe le château de Dracula. Mais le danger n'est peut-être pas là où les personnages l'attendent...





VACANCES EN TRANSYLVANIE



Mai 1925 : les enquêteurs passent des vacances de riches oisifs en Europe. Après l'Italie et la Grèce, ils décident de remonter vers le nord pour bénéficier des charmes un peu vénéneux des Carpathes. Ils ne sont pas déçus : terres désertées, villages presque abandonnés peuplés de villageois moroses, tout est là pour rappeler l'ambiance du roman de Stocker (*Dracula*). Mais c'est justement ce que désirent les investigateurs qui sont amateurs de littérature fantastique et qui viennent, en quelque sorte, en pélerinage. Ils vont être comblés : leur voiture coule une bielle dans le petit village de *Tîrgu Parîng* que surplombe le château du comte Dracula !

LA SITUATION A TIRGU PARING

Les victimes des vampires deviennent des vampires. En bonne logique la prolifération de ces monstres devrait être exponentielle ; elle l'a été à Tîrgu Parîng, lieu de "naissance" du comte Dracula : il a mordu tant et tant de villageois qu'il ne reste plus un seul sujet sain au village. Le comte lui-même finit sa triste vie, vieux, malade et épuisé par tant d'expéditions nocturnes. Toute la campagne environnante a été contaminée dans un rayon de cinquante kilomètres, jusqu'à la grande ville de *Rîmnicu Vilcea* qui tombe progressivement sous l'emprise de ces monstres. Cette prolifération atteint un tel degré que le gouvernement roumain s'est décidé à prendre quelques mesures, très insuffisantes toutefois (l'état économique et social du pays ne permet pas pour le moment de prendre les décisions énergiques qui s'imposent).

Certains parmi les villageois- vampires ont subi une légère mutation: contrairement à leurs "ancêtres", ils sont capables de vivre de jour même s'ils sont totalement lymphatiques durant la période diurne. Ceci permet de donner le change à d'éventuels officiels de passage en ne leur montrant pas un village complètement à l'abandon. De nuit par contre, ils retrouvent la vitalité d'un vampire ordinaire. L'aubergiste - chez qui les investigateurs atterrissent fatalement - est l'un de ces "mutants".

ARRIVEE A TIRGU PARING

Deux options de jeu sont possibles:

1) Les investigateurs sont quatre ou moins et voyagent dans une seule voiture qui vient de couler une bielle juste à l'entrée du village. Ils font appel au garagiste du coin (un vampire "mutant") et décident de patienter à l'auberge du village.

2) S'ils sont plus de quatre, ils voyagent à bord d'un des rarissimes cars de tourisme qui sillonnent la Roumanie. La situation est globalement la même, à ceci près qu'ils sont accompagnés d'un certain nombre de personnages non joueur : le MA aura à coeur de faire disparaître ces derniers avant les investigateurs eux-mêmes, de façon à faire monter le climat d'angoisse (voir plus loin).

LES ENVIRONS DE TIRGU PARING

La région est très pauvre et, de fait, à l'abandon. Au nord se dressent les Carpathes, inquiétantes, couvertes de forêts où le jour pénètre difficilement. Les derniers loups d'Europe se terrent sur ces hauteurs. On peut parfois entendre le soir un ou deux hurlements sinistres dans le lointain. La seule voie ferrée de la région franchit les montagnes par le "défilé rouge", endroit de sinistre mémoire où sévissait jadis *Vlaad L'empaleur* (baron sanguinaire qui paraît-il inspira le personnage légendaire de Dracula).

En se promenant dans les environs (de jour !), les investigateurs remarquent que les champs sont totalement en friche, ce qui est étonnant pour une région si pauvre. Cela se comprend très bien cependant si l'on songe que les autochtones sont tous devenus vampires et n'éprouvent plus le besoin de cultiver pour se nourrir. Les PJ ne voient pour ainsi dire personne dehors alors que de nombreuses fermes paraissent encore habitées, bien qu'elles soient hermétiquement closes (volets tirés, portes soigneusement fermées). S'ils frappent à une porte personne ne répond ; s'ils pénètrent par effraction dans une demeure, ils découvrent un vampire couché dans la cave (voir au chapitre "Chez Dracula" pour les tuer)

TIRGU PARING DE JOUR

Dans le village la situation est la même : peu d'habitants sont visibles, mais les maisons semblent en trop bon état pour être vides. Comble du sinistre, l'église est abandonnée et son clocher, défoncé, est béant. Tîrgu Parîng est bâti au pied des contreforts des Carpathes : le château du Comte Dracula surplombe le village et ajoute une touche lugubre au paysage. De loin, il ressemble à une ruine dont ne subsistent que quelques pans de murs.

L'auberge

C'est une bâtisse étonnamment spacieuse et confortable pour un si petit village. Les chambres sont très propres et bien éclairées : néanmoins si les investigateurs fouinent un peu, ils remarquent que les loquets intérieurs ont été démontés - mais on peut toutefois fermer les portes en utilisant la clef de l'intérieur.

L'aubergiste est un être au teint jaunâtre, l'air toujours essoufflé, et qui essaie de rester le plus possible dans l'ombre. Il se déplace avec difficulté et a grand' peine à monter les escaliers. Tous les autochtones que les investigateurs rencontrent présentent ces mêmes caractéristiques. Toutefois l'aubergiste tempère ce côté un peu inquiétant par sa faconde et sa bonne humeur : il paraît être une inépuisable mine de renseignements pour les investigateurs (n'oublions pas toutefois qu'il s'agit d'un vampire et qu'il ne raconte que ce qu'il veut bien raconter) :

- Si les PJ s'informent sur la nature de la ruine qui surplombe le village, il ne fait pas de difficulté pour révéler qu'il s'agit du château du Comte Dracula.

- Il continue sur le sujet en narrant des histoires de bonnes femmes sur les vampires.

- Il insinue ensuite que de nombreuses personnes du village croient encore à l'existence de ces monstres.

- Enfin, il met en doute leur disparition de la région et s'il voit que les investigateurs sont suffisamment bien accrochés, il prétend avoir vu de ses yeux vu une chauve-souris ou un loup se métamorphoser en vampire.

L'aubergiste est un conteur habile, qui sait faire monter le suspense ; il tâche d'effrayer les investigateurs juste assez pour aiguiser leur curiosité sans pour autant les rebuter complètement (il se livre là à un jeu sadique dont il est pour le moment le seul à connaître les tenants et aboutissants puisque les investigateurs croient simplement être tombés chez une population culturellement attardée).

Si un PJ pose l'inévitable question sur les crucifix et les gousses d'ail (il n'y en a pas dans le village), l'aubergiste rit et affirme ne pas croire à ces fariboles (un jet de *psychologie* à -25% le démasque tant son trouble est grand). D'ailleurs sa philosophie personnelle n'explique pas l'absence totale de croix dans un pays extrêmement croyant (l'aubergiste élude le sujet et un nouveau jet de *psychologie* à -25% détecte son embarras).

Si les investigateurs posent des questions un peu plus précises sur l'état actuel de Tîrgu Parîng, il fait les mêmes réponses que les autres villageois ; en particulier, si on l'interroge sur le peu d'habitants, il explique que beaucoup de maisons sont bien inhabitées mais que leurs propriétaires, exilés en ville, reviennent souvent sur les lieux de leur enfance.

Dernier détail : l'aubergiste se couche très tôt, en fait dès la nuit tombée: les investigateurs comprendront vite pourquoi !



Le garagiste

Le garagiste est lui aussi un vampire "mutant". Il prétexte l'absence de pièces détachées pour immobiliser le véhicule des investigateurs.

L'église

Elle est totalement en ruine ; le clocher s'est effondré, laissant une ouverture béante dans le toit : l'intérieur est jonché de débris de maçonnerie. Elle paraît abandonnée depuis près d'un demi-siècle mais il est toutefois étonnant de n'y trouver aucune croix, fut-elle endommagée. Un *TOC* réussi (à -10%) permet de découvrir une croix sous les gravats de l'autel (à noter qu'on peut s'en servir comme d'une arme contondante : elle occasionne 1d4+2 de dommages sur un vampire avec les chances du coup de poing).

Si les investigateurs fouinent dans la crypte (dont on trouve l'entrée à droite de l'autel grâce à un *TOC*), ils tombent sur un gisant de pierre contenant les restes d'un des seigneurs du lieu. Le squelette tient dans ses mains croisées une longue pique de bois dont la lame brille de mille feux. La pique elle-même est solidement fixée à la pierre, mais on peut facilement rompre le bois pourri par les ans, se saisir de la lame et s'en servir comme d'un poignard : 2d4+4 de dégâts et -5% au toucher du fait que c'est une arme "bricolée" (cette pointe fut bénite par l'archevêque de Bucarest) ; de plus elle inflige des dégâts réels à un vampire : s'il est tué par elle il disparaît en poussière définitivement.

Autres indices et divers

- L'ombre projetée par les vampires "mutants" est très ténue (n'oublions pas que les "vrais" vampires n'en ont pas).

- Les vampires "mutants" (en particulier l'aubergiste et le garagiste) n'ont pas de reflet dans un miroir. Le MA peut se servir de cet artifice pour mette la puce à l'oreille des PJ.

- Il y a un armurier au village, vampire "mutant" bien entendu. Il vend des cartouches pour les pistolets et automatiques de gros calibres (38 et 45) et pour les fusils de chasse. Il a aussi un fusil calibre 20 à vendre, mais les investigateurs doivent réussir un jet sous *baratin* pour qu'il accepte de le céder.

TIRGU PARING DE NUIT

La nuit, la situation est totalement différente à Tîrgu Parîng et dans ses environs : les vampires rodent, surtout depuis qu'ils savent qu'il y a de la chair fraîche à l'auberge du village !

Si les investigateurs se trouvent dans le village après le coucher du soleil, ils sont agressés d'abord par un vampire, puis par deux au tour suivant, puis trois et ainsi de suite jusqu'à être submergés. Les PJ doivent réagir très vite et s'enfuir à toutes jambes vers la campagne. Qu'ils ne

Défilé Rouge

Rîmnicu Vîlcea

Tîrgu Paring

arrêt du train

Tîrgu Paring / Rîmnicu Vîlcea : 50 kms

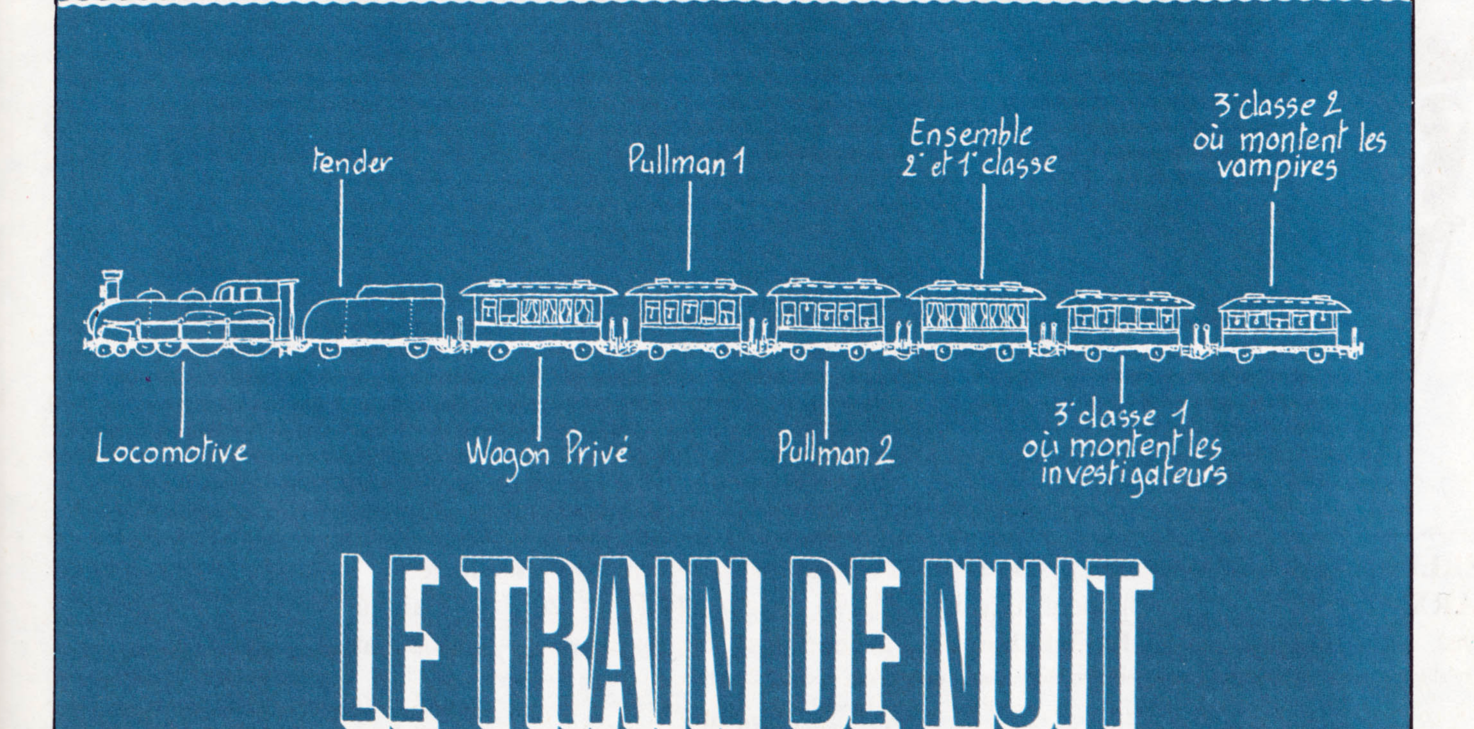
Routes

Voie ferrée

Agglomérations

Montagnes

La Carte de la Région



LE TRAIN DE NUIT



SOYEZ AVEC MOI OU CONTRE MOI

©B.BELLAMY.89.

Berlin capitale de l'Europe est menacée. Le taux de criminalité est en hausse de 6,8%. Notre pari : faire du secteur XVIII un quartier exemplaire. Rejoignez moi en renvoyant votre fiche d'incorporation ci-dessous et exterminons ensemble la vermine qui nous ronge.

☐ **BERLIN XVIII** — (Jeu de rôle). **134 F*** + **20 F** de frais de port et d'emballage.

☐ **MARXMEN 1235** — (Supplément hard back de 96 pages) **144 F*** + **20 F** de frais de port et d'emballage.

Envoyez votre règlement à **EUROMEDIA** 102, avenue des Champs Elysées - 75008 Paris

* Offre valable jusqu'au 31/03/90 en France métropolitaine, dans la limite des stocks disponibles.

Nom .... Prénom ....

Adresse ....

Code Postal .... Ville ....

retournent surtout pas à l'auberge pour y trouver refuge comme nous allons le voir.

L'auberge la nuit

L'aubergiste se frotte les mains : quatre étrangers à vampiriser sous son propre toit ! Dès la première nuit, il se met en quête de sang. Si les portes des chambres sont fermées à clef, il n'insiste pas. Un des PJ réveillé par un bruit insolite surprend peu après ce dialogue près de sa porte : un des villageois s'est introduit dans l'auberge et demande au patron, qui refuse, de faire profiter les autres vampires de sa bonne fortune. Si le personnage réussit un jet d'*entendre*, il comprend que l'altercation, lourde de menaces, porte sur lui et ses compagnons.

chambres qui donnent du côté de la foule : ils sont proprement étrillés.

- Profiter de la confusion qui règne pour s'échapper par les fenêtres de derrière. Les PJ sont attaqués, dans le village, par un groupe de trois vampires avant de pouvoir atteindre la campagne.

Il est aussi possible de faire monter graduellement l'angoisse et de placer la scène d'attaque plus tard dans le temps (les vampires s'attaquent alors à d'éventuels PNJ par exemple) ou dans un autre lieu (au milieu du village pendant une escapade nocturne des PJ). Le MA n'a qu'un seul impératif à respecter afin de conserver son mordant à l'aventure : il faut que les personnages quittent Tîrgu Parîng de nuit.

Le château de jour

Les investigateurs découvrent une ruine dont ne subsistent que quelques pans de murs. Il faut qu'ils réussissent un *TOC* pour découvrir l'entrée de la crypte : le comte y repose dans son cercueil ouvert. Sur le sol, à côté, git un squelette couvert de poussière qui tient dans sa main droite un maillet et dans la gauche un pieu de bois ; très probablement un prédécesseur malheureux des PJ. Ces derniers - qui s'y connaissent sans doute un petit peu en matière de vampires - seront peut-être tentés d'en finir avec Dracula. Enfoncer sans trembler un pieu dans le coeur d'un homme endormi n'est cependant pas une opération aisée : un personnage n'a que 30% de chances d'y parvenir et 60% si c'est un médecin. En cas d'échec le comte se réveille et attaque ses agresseurs : toutefois, du fait de sa grande faiblesse, il ne peut combattre que cinq tours, après quoi il trépasse définitivement et retourne en poussière.

Les PJ, plutôt que de perforer le coeur de Dracula, ont aussi la possibilité d'exposer le corps à la lumière du jour. Mais réveillé par les cahots, le comte les attaque de la même façon. Si les personnages réussissent à tuer le célèbre vampire, ils rentreront alors fiers comme Artaban au village sans se douter qu'en fait le danger les y attend !



La deuxième nuit, vers 21h 30, les villageois, qui veulent avoir leur part du gâteau, attaquent l'auberge et entreprennent d'enfoncer la porte d'entrée tandis que l'aubergiste essaie vainement de parlementer avec eux depuis une fenêtre. Les investigateurs, réveillés par tout ce vacarme, ont quelques minutes pour s'habiller et prendre une décision. Trois solutions s'offrent à eux :

- Attendre tranquillement dans leurs chambres ou aller voir l'aubergiste pour savoir ce qui se passe : la partie est terminée pour eux.
- S'enfuir par les fenêtres de leurs

LE COMTE DRACULA

Il a été dit plus haut que tout aventurier se trouvant dans le village après le coucher du soleil était agressé par des villageois. Cette indication n'est pas valable tant que les PJ n'ont pas été au château, ceci afin de ne pas déflorer l'intrigue.

Durant leur séjour à Tîrgu Parîng les investigateurs risquent fort de se rendre à la demeure du comte. Elle n'est éloignée que de deux kilomètres, mais à cause du terrain montagneux et accidenté, il faut près d'une heure pour y accéder (1h30 de nuit). Deux cas se présentent une fois de plus :



Le château de nuit

Sous la clarté de la lune, le château apparait aux personnages comme au temps de sa splendeur. De son donjon s'échappe une musique étrange et plaintive. Le pont-levis est baissé, la porte massive ouverte : encadrés par une galerie d'austères portraits accrochés au mur d'un sombre corridor, les PJ progressent vers le centre de la bâtisse où les attend leur hôte.

Dans une grande pièce tendue de tentures cramoisies, Dracula a dressé un banquet et invite les enquêteurs à prendre place avec une exquise politesse. Le comte explique à ses invités qu'il est un vieil homme fatigué, usé, aux portes de la mort et qu'il y a bien longtemps qu'il a cessé de troubler le repos de ses semblables. Il est parfaitement sincère comme les investigateurs peuvent s'en rendre compte en usant de *psychologie*. Par contre, bien qu'il ne veuille plus de mal à personne, il reste solidaire de ses frères les vampires : il ne les trahit pas et ne révéle rien sur le village. Méfiants au début, les PJ seront certainement émus par le spectacle de ce pitoyable fantôche qui faisait trembler naguère toute une province.

Après leur avoir servi des vins et des mets raffinés, après avoir discuté de choses et d'autres (mais surtout pas de vampires et de la région), le comte, prétextant sa grande fatigue, prie les personnages de rentrer chez eux. En les saluant, il laisse échapper cette petite phrase énigmatique : *"En bas, ils sont pires..."* Si les investigateurs ont l'idée - oh combien inconvenante - de s'attaquer au comte, il se métamorphose en chauve-souris et s'enfuit. Le château redevient alors une ruine.

LA FUITE

Les PJ peuvent fuir par trois directions différentes :

La route de Rîmnicu Vilcea : c'est la plus mauvaise idée : les vampires attendent les personnages et n'ont pas l'intention de les laisser passer. Les investigateurs subissent une attaque de 1d6+2 vampires tous les quart d'heure. Rîmnicu Vilcea est à près de 60km de Tîrgu Parîng, ce qui représente une dizaine d'heures de marche.

La Montagne (vers le nord / nord-ouest) : c'est une solution moins périlleuse qu'il n'y parait : les vampires ne suivront pas les investigateurs sur un terrain aussi accidenté. Par contre au cours de leur progression, les PJ sont attaqués par un groupe de 1d4+2 loups (probablement les derniers de la région). Is doivent aussi échapper aux chutes de pierres et éviter de tomber dans les ravins (voir Annexes) avant d'arriver 24 heures plus tard, fatigués et transis, en lieu sûr. A noter que le comte Dracula n'offrira pas l'asile aux investigateurs traqués par les villageois.

La campagne (vers le sud/ sud-est): il y a un arrêt de train en rase campagne à 15 km de Tîrgu Parîng, (2 h30 à 3 heures de marche). Comme il existe aussi un bon dieu pour les personnages, le MA aura soin de les y mener. Durant le trajet, ils ont, chaque demi-heure, 50% de chances d'être attaqués par 1d3 vampires.

Lorsque les PJ arrivent à la petite gare, cinq villageois surgissent et se lancent à leur poursuite. Au même moment le seul train de la nuit entre en gare. Panique chez les investigateurs : il ne s'arrête pas. Il ralentit seulement à cause d'une courbe en légère montée. Si les PJ réagissent instantanément, ils réussissent à grimper dans l'avant-dernier wagon, tandis que les vampires

montent dans le suivant. S'ils hésitent trop longtemps, ils doivent se battre contre leurs agresseurs, puis, en cas de victoire, errer dans la campagne, en endurant des attaques suivant la fréquence indiquée précédemment : s'ils sont encore vivants à l'aube, ils sont tirés d'affaire.

S'ils arrivent à Rîmnicu Vilcea, les investigateurs aperçoivent de loin la gare qui grouille de soldats : s'ils n'essaient pas de s'esquiver entre les voies juste avant l'arrêt, ils sont arrêtés ainsi que tous les autres voyageurs (les vampires ont senti venir le danger et ont pris la poudre d'escampette). En effet le gouvernement vient de prendre conscience de la gravité de la situation et a décidé de mettre la région de Tîrgu Parîng en quarantaine. Les investigateurs passent donc trois jours dans les geôles roumaines avant que les autorités ne relâchent les honnêtes touristes, sains de corps et d'esprit qu'ils sont.



LA POURSUITE DANS LE TRAIN

Avant de commencer à lire ce qui va suivre, ouvrez le "guide des années 20" aux pages 16 et 17.

Le trajet jusqu'à Rimnîcu Vîlcea dure une heure et demie. Les investigateurs doivent explorer le train pour tenter d'y trouver un abri sûr, de façon à échapper à leurs monstrueux poursuivants. Voici la description des wagons depuis la queue du train (voir plan).

Wagons 5 et 6 : ce sont des wagons de 3° classe découverts, identiques aux 3° classe du plan du bas, mais sans toit. Les PJ n'y trouveront ni protection, ni répit. Bien entendu, ces wagons sont déserts à une heure aussi tardive.

Wagon 4 : il est lui aussi identique au plan du bas à ceci près que les 3° classe sont en fait des 2° classe et les 1° et 2° des 1°. Il est désert comme les précédents. Les quelques portes que les personnages peuvent fermer ne retiendront leurs poursuivants que durant trois rounds.

ANNEXES

Le vampire en tant que PNJ :le mieux est de se reporter au "guide des années 20" avec les modifications suivantes :
- L'exposition à la lumière du soleil, directe, lui est fatale en un round, de même que l'immersion dans l'eau courante (3 rounds).
- Pour épargner les PJ, on n'utilisera pas son don hypnotique ; il ne draine pas non plus de points de POU.
- Un vampire n'est repoussé par une croix que si elle lui est présentée (c'est donc un moyen de défense inefficace en cas d'attaque de dos).
- Un vampire ne suce pas le sang de ses victimes pour les tuer : lorsque sa proie tombe à 0 points de FOR, elle sombre dans le coma durant six heures, puis reste très faible durant la journée après son réveil : il lui est impossible de fournir un effort violent (courir ou grimper par exemple) ; de plus ses capacités et caractéristiques physiques sont diminuées de moitié. Si quelqu'un est vampirisé plus de trois fois, il se transforme en vampire à son tour.
- Un investigateur est perdu s'il a le malheur de s'évanouir, seul, face à un vampire : ce dernier l'emporte et le cache en "lieu sûr" afin de se constituer un "garde-manger".
- Durant la poursuite en rase campagne, ne pas oublier que les vampires peuvent se transformer en loups (y compris pour combattre). Du fait de leurs capacités métamorphiques (brume, fumée, chauve-souris), ils surprennent les aventuriers en cavale à moins que ceux-ci ne réussissent un jet de *chance* suivi d'un autre d'*écouter*.

Wagons 2 et 3 : ce sont des wagons de type Pullman identiques à ceux du plan. Comme la région a très mauvaise réputation, tous les voyageurs se sont réfugiés dans les compartiments qu'ils ont fermés à clef. Ils n'ouvrent pas aux investigateurs traqués même si ces derniers les en implorent. Les portes extérieures du Wagon 3 sont fermées elles aussi.

Wagon 1 : c'est un wagon privé identique à celui du plan ; toutefois, accroché en tête du train, il est désert. Enfin vient la loco avec son tender (non figuré sur le plan) qui est fermé. Si les investigateurs décident de fuir plutôt que d'affronter leurs adversaires, voilà ce qui les attend :

Pour passer du wagon 5 au wagon 4 il faut sauter, au risque de se rompre les os. La procédure est la suivante : on fait un jet sous DEXx7 ; en cas d'échec, cela signifie que l'on est accroché au wagon, mais que l'on n'y a pas pris pied. Le PJ maladroit a droit à deux jets sous la FOR pour se rétablir sans quoi il lache prise et est broyé par les roues du train s'il rate son jet sous *Chance*. Bien entendu ses compagnons peuvent l'aider à monter à bord; de plus durant le temps de cette gymnastique, les poursuivants se rapprochent.

Pour passer du wagon 2 au 1, il faut aussi sauter, mais comme les entrées sont latérales sur un wagon privé, le jet se fait sous DEXx5. Les portes du wagon 3 sont fermées à clef : il faut monter sur le toit pour continuer à progresser. Un PJ distrait qui arrive en haut sans prendre de précautions a 10% de chances d'être écrasé contre l'entrée d'un tunnel. Un investigateur qui court sur le toit du wagon doit réussir un jet sous DEXx3 sans quoi c'est la chute. S'il marche, le jet est à DEXx5. S'il avance rapidement à 4 pattes, le jet est à DEXx9. S'il avance lentement à 4 pattes, il ne risque rien, sauf s'il rate un jet de *chance* auquel cas il est rattrapé par un vampire (et en très fâcheuse posture !)

Les seules portes capables de résister aux vampires sont celles des compartiments individuels des wagons pullman et du wagon privé. Ainsi, la voiture privée constitue l'unique chance de salut pour les investigateurs: elle est déserte et il est possible de se claquemurer dans la chambre dont les verrous sont solides. Les PJ passent le reste du voyage à entendre les terrifiants cris de déception de leurs poursuivants. Là les nerfs déjà mis à rude épreuve risquent de flancher : que chaque PJ fasse un jet sous la *sanité* : s'il fait moins de 20% il perd 1d20 pts, s'il rate "simplement", il perd 1d8 pts.

Si le MA estime que les personnages n'ont pas encore assez souffert, voici une péripétie de dernière minute: alors que les investigateurs ne sont plus qu'à un quart d'heure de Rîmnicu Vîlcea et qu'ils s'imaginent être tirés d'affaire, un vampire plus audacieux que les autres bondit au travers de la fenêtre après être passé par le toit. Sa force étant décuplée par la rage, il fera 1d4 en plus à tous ses dégâts.

Jean-Charles Vidal



Le Jeu du Vampire



Etre victime d'un vampire a ceci de particulier que la mort ne ferme pas l'horizon d'un aventurier. Pourquoi, dès lors, ranger votre fiche de personnage ? Votre héros ne disparaît pas : c'est en quelque sorte une nouvelle vie qui s'ouvre à lui et nombreux sont ceux qui tirent leur épingle de ce jeu si subtil...

UNE OBSESSION

Bien sûr, c'est d'abord la morsure, au cou, à la saignée du bras - peu importe - et surtout, la peur au ventre, la peur d'être pris au piège, possédé par le monstre. D'autant plus qu'à l'extrême faiblesse qui gagne peu à peu le personnage, s'ajoutent bien souvent les réminiscences cauchemardesques de l'horrible saignée, la fièvre, les marques du lien trouble qui l'attache à son bourreau - des réactions incontrôlées et incompréhensibles, des hallucinations ou plutôt, des visions, cette voix qui parle dans la tête, qui parle et qui commande, qui est celle du nouveau maître.!

Si la mort n'est pas brutale, il faut parfois des jours entiers avant que l'oeuvre sombre ne s'achève : le vampire aguerri peut retenir sa soif et choisir par là même pratiquement où et quand la mutation s'accomplira... En fait, un espoir subsiste tant que le héros n'a pas "sauté le pas" : en détruisant la créature qui le tient en son pouvoir, il rompt définitivement le lien hideux qui l'unit à elle ; mais encore faut-il qu'il sache vaincre cette espèce de fascination répugnante qui le retient face au monstre. Il existe une seconde solution : trouver un sorcier, mage ou l'exorciste qui sait peut-être triompher du pouvoir du démon et libérer sa victime...

LE PASSAGE

Laissé sans secours, votre héros exsangue finit par s'éteindre. Si, alors, son corps n'a pas été inquiété d'une quelconque destruction (surtout par le feu ou la décapitation), il sort peu de temps après (environ trois jours, en général) du premier sommeil vraiment réparateur de sa vie... Peu importe alors qu'il ait été conscient ou non du risque de transformation (il ignore évidemment qu'elle fut exactement la durée de son coma) - il sera ébloui.

Au sens propre, tout d'abord, par le soleil, qu'il ne supporte que mal ; au sens figuré, par sa nouvelle perception des choses : de jour, rien ne semble avoir changé, ni lui, ni le monde qui l'entoure. Ses blessures ont miraculeusement guéri, il est un peu courbaturé - et surtout, affamé mais qui ne le serait pas après trois jours de catalepsie ? Quant à l'extrême sensibilité de ses yeux, n'importe quel médecin l'explique en diagnostiquant une conjonctivite aigüe (une inflammation de la cornée) : quelques gouttes journalières d'un médicament adéquat et la protection apportée par un bandeau (ou des lunettes de soleil, suivant l'époque) suffisent - théoriquement - à résorber le mal...

Mais de nuit, tout change : les membres sont parfaitement souples, les sens exacerbés : le personnage est devenu d'une extrême agilité, insensible au vertige, sa force et ses réflexes ont décuplé ! A moins d'être dôté d'un mentor, qui lui fait découvrir la puissance de ses attributs, le héros ne se rend pas immédiatement compte de ses nouvelles possibilités, tout simplement parce qu'il ne les imagine même pas... Par contre, s'il est brutalement attaqué, ou mis en danger, son organisme réagit pour lui, avec une extrême violence.

Puis vient la faim... Non pas la simple envie de se nourrir, mais un appétit illimité, irrépressible, de quelque chose qu'il ignore peut-être encore : s'il ne parvient pas à s'en procurer rapidement, il décline et dépérit rapidement. Ces symptômes apparaîssent tout simplement comme de la malnutrition, mais le personnage se trouve incapable de digérer tout aliment, en tout cas, pas sans celui qui lui manque et qui est devenu l'unique catalyseur de sa vie... Rassurez-vous : quand bien même votre héros refuse de comprendre, son instinct, une fois de plus, le guide facilement vers le remède à sa dégénérescence... L'odeur, la vue, le goût du sang, qu'il soit étalé giclant sur le sol ou battant sourdement dans les artères de tout homme ou animal à portée, répond massivement à l'aspiration devenue obsessionnelle du personnage : manger ou plus exactement

boire. Peu importe alors la source du précieux liquide, pourvu qu'il soit frais (sans quoi, le personnage tombe malade et rejette cet élément impur).

LE SYNDROME

Dès lors, plus aucun doute n'est permis : votre héros sait qu'il en est un... un vampire, cette créature abjecte, fratricide et abominable, mais immortelle, surpuissante, invincible : ne vous a-t-elle pas déjà vaincu ?

Ce n'est pas tant l'apparence physique du personnage qui change, mais sa personnalité entière qui bascule. Certains deviennent fous - d'autres s'adaptent. D'abord et avant tout, le jeune vampire craint son maître, celui qui a fait de lui ce qu'il est et ce, même s'il ignore de qui il s'agit précisément: son être entier le reconnaît et s'incline devant Lui à la première confrontation...

Ensuite, et même si cela le dégoûte profondément, votre personnage aime boire le sang vif - il y prend un plaisir immense et intense, il en jouit presque; il faut une volonté de fer pour résister à pareil "appel de la vie" et cette volonté fléchit bien vite après quelque temps de jeûne.

Enfin, votre personnage expérimente les affres, mais aussi les nombreuses compensations de l'immortalité : éternelle jeunesse, solitude, richesse sans limite - je cite pêle-mêle et sans limiter la liste. Lire à ce sujet (et si vous parvenez à le trouver), l'excellent article de Dominique Balczesak dans *Runes* n° 9.

EN ROUTE POUR DE NOUVELLES AVENTURES

Une fois le cap des premiers jours de la transformation passé, vous n'avez n'a plus qu'à tirer partie de votre nouvelle condition. D'abord, cessez de croire qu'en simple mortel vous étiez mieux loti qu'à présent : l'humain est misérable, il est fragile, il craint la mort et pourrit avec le temps. Vous ne pourrissez pas et vous avez le temps. N'allez pas non plus vous croire débarrassé définitivement de la grande faucheuse : omniprésente, vous retrouverez cette tendre amie toutes les nuits, chaque fois que votre étreinte ensanglantée conduit à l'ultime soupir votre dernière victime, qu'une fois de plus, vous n'aurez su - ou voulu - épargner. Vous la retrouverez au bout d'un pieu bien affuté que brandira la populace stupide, épouvantée par vos derniers exploits, chaque fois que des villageois, les représentants de l'autorité locale, des aventuriers, un frêre nourricier ou même votre propre descendance, se sera mis en tête de vous ôter la non-vie, car vous pouvez mourir, surtout si vous êtes encore jeune et inexpérimenté, donc vulnérable... Plus tard, le pal de frêne n'y fera plus grand chose et il faudra une décapitation, voire la destruction par le feu pour prévenir votre nouvelle résurrection !

Non, la mort n'est plus un problème pour vous : votre seul problème, c'est de continuer à vivre - se nourrir, bien sûr, mais surtout entreprendre, aimer et être aimé. Entendez par là que rien ne vous empêche de poursuivre maintenant les buts que vous vous étiez fixés avant : vaincre le mal, comme vous enrichir : fonder une famille comme vous venger, d'un être, d'un nom, d'une communauté. Vous avez le temps, et vous avez la force... Il n'est toutefois pas certain que vous réussissiez à conserver vos anciens amis, au moins vivants. Si vous y tenez, sachez qu'en général il s'agit surtout d'une question de confiance : vous pouvez toujours tenter de leur faire comprendre (croire) que vous n'avez pas voulu de cet état maudit, qu'au fond, vous êtes toujours celui sur qui ils ont pu compter, qu'enfin, vos nouveaux pouvoirs ont toutes les chances, quoi qu'ils en disent ou pensent, d'augmenter l'efficacité de leur groupe et qu'il vaut mieux vous avoir avec eux, que contre eux ou ne pas vous avoir du tout. Si vous êtes sûr de votre coup (ou d'un tempérament suicidaire), vous pouvez même remettre votre "vie" entre leurs mains - ou faire semblant (souvenez-vous de "*Vampire, vous avez dit Vampire*" et de l'utilisation que font certains d'un pal en formica !). Une fois que vous leur aurez sauvé une ou plusieurs fois la mise et qu'ils seront convaincus que vous n'avez vraiment pas changé (ce qui est peut-être vrai), vos aventures pourront reprendre un cours pratiquement "normal", croyez-moi. Dans le cas contraire, débarrassez-vous d'eux et constituez une équipée de vampires: qui se ressemble, s'assemble.

SE NOURRIR

Le régime alimentaire très particulier de votre héros restant sans doute le principal souci de ses compagnons de route, il convient, avant d'achever cet exposé, que nous nous attardions quelques lignes sur les différents moyens pour un vampire de concilier paix de l'âme et gastronomie...

En effet, plusieurs palliatifs sont, en l'occurence, envisageables : d'abord, ne s'attaquer qu'aux personnages non joueurs. Malheureusement, cette solution peut révolter un camarade particulièrement scrupuleux et humaniste (surtout quand il s'agit de sa fiancée...) et de tels procédés sont évidemment une source constante et inépuisable d'ennuis en tous genres, pour le groupe au complet (les complices d'un vampire n'étant pas particulièrement bien traités !).

Seconde possibilité : ne boire que le sang d'animaux (de préférence domestiques). Cela ne révoltera que Brigitte Bardot et les propriétaires des bêtes saignées à blanc... Mais un tel breuvage est si grossier et fade (tout le monde sait que les sangs les plus délectables sont ceux des jeunes vierges et des enfants !). Imaginez-vous un seul instant contraint au régime unique de Boudin-Vinaigre ! Enfin, il y a parfois de véritables saints...

La solution la plus commode, sinon la meilleure, reste celle des frères (soeurs) nourriciers (cières) : il s'agit de compagnons, ou de compagnes, ayant accepté de vous fournir votre ration quotidienne d'élixir d'immortalité, avec - ou sans - contreparties : votre amitié ou votre amour (éternel?), un service, ou, plus simplement, l'assurance de conserver la vie. Ils ne sont pas forcés de devenir par le suite vampires à leur tour (ça ferait encore plus de bouches à nourrir !) : une décapitation est, pour vous, l'affaire d'un tour de bras : d'autre part, certaines décoctions stoppent la mutation. Qu'importe, l'individu en question est, de toute manière, définitivement éliminé. La seule difficulté de se ménager un frère nourricier est de parvenir à maîtriser sa faim, lorsque l'heure du repas vient : l'être humain est fragile, et peut difficilement survivre à un rythme soutenu de "prises".



AVENTURES POUR HEROS AUX DENTS LONGUES

Voici quelques idées de scénarios (voire de campagne) à développer pour vous permettre de tirer parti de votre nouvelle expérience en vampirisme.

Hurle, c'est dément !
(Scénario Moyennageux-Réaliste)

Tu as jusqu'ici vécu les seize premières années de la vie normale d'un villageois, bourgeois ou fils d'un noble ou chef d'une petite communauté locale, quand arriva la caravane. Oh, ils furent d'abord très amusants, tous ces bateleurs, ces forains, ces gens du voyage et toutes leurs bêtes bizarres. Puis on commença à les regarder d'un sale oeil, alors ils repartirent. Comme

tous les autres gosses du patelin, tu as eu l'occasion de visiter le campement et ses recoins parfois si sombres...

Et puis tu es tombé malade, gravement. Trois jours plus tard, tu étais comme mort. Trois jours de plus et tu revivais, comme si rien ne s'était passé. Violemment suspecté de pacte avec le démon, la communauté t'a brutalement rejetté, expulsé sous une volée de pierres, banni à jamais du pays de ton enfance...

Se retrouver seul au monde, sans personne sur qui compter, personne pour vous protéger est une affreuse expérience, surtout au moyen-âge. Heureusement pour vous, vous êtes recueilli par le Grand Seigneur, qui vous fait découvrir vos nouveaux pouvoirs, un peu comme Ramirez forme MacLeod dans *Highlander*, pour finalement vous inviter à vous joindre à la Caravane des Prédateurs...





Urgences ou la malédiction du donneur-garou

(aventure contemporaine)

Jeune lycéen (étudiant ou respectable père de famille ou digne représentant d'une quelconque autre classe socio-professionnelle), vous êtes brutalement victime d'un accident de la circulation très bête (exemple : madame au volant discutait, vous tentiez de doubler à droite, tandis qu'un quidam faisait de même à gauche ; le camionneur qui vient en face s'est endormi au volant, monsieur insulte le chauffeur du car devant lui et lui colle au train, par mauvaise visibilité sur une route un jour de départ en vacances...). C'est le carambolage, le triple tonneau, la pirouette à travers le pare-brise et sans casque s'il vous plaît. Autre variante, la collision de deux trains de voyageurs en pleine gare ou l'attentat rue des Accacias. Ne lésinez pas sur la gravité des blessures et forcez la dose des traumatismes profonds et autres contusions multiples sans oublier probablement la paralysie totale et le délabrement facial ! Après trois jours de Coma, pendant lesquels les chirurgiens les plus optimistes vous ont déjà descendu à la morgue, vous vous rétablissez miraculeusement en l'espace de moins d'un mois, sous perfusion constante. Tous les journaux font leur une avec votre histoire...

La perfusion disparue, la faim surgit : vous êtes parti pour une longue campagne dans le plus pur style "La Malédiction du Loup Garou", avec agression incontrôlée d'une infirmière (qui témoigne contre vous), aide de la petite amie, qui croit à votre innocence, comportement soupçonneux, voire franchement agressif des autorités locales et gouvernementales, savant fou qui veut vous examiner tel une vulgaire souris de laboratoire, malade incurable qui veut sa transfusion et votre père qu'il faut retrouver pour obtenir quelques explications (rappelons que les vérifications effectuées sur les dons du sang à fin de transfusion ne comprennent pas encore de test révélateur du virus du vampririsme) ; sans oublier les charmants frères et soeurs de sang, dont l'attitude est, bien sûr, loin d'être amicale pour les premiers, et très vicieuse pour les secondes ! Noir c'est noir...

Alien que pourra

(Drame Futuristico - Anticipationnel pour un Opéra Spatial)

Vaisseau Cargo interstellaire, le *Nostramico* vogue dans l'espace infini, ses six membres d'équipages en sommeil, lorsqu'il accroche le signal d'un appel au secours : il s'agit de votre barge, dont l'astronef vient inopinément d'exploser, suite à une série de manoeuvres dont je vous laisse l'entière responsabilité... Dès le débarquement des naufragés, les spationautes se trouvent être les victimes d'une série d'agression, apparemment perpétrées par une ou plusieurs créatures extra-terrestres (peut-être échappées du zoo que transporte, entre autres, le Nostramico), ou tout simplement amenées par vous, à votre insu ou grâce à votre complicité - le tout appuyé par une série de sabotages mettant en péril la survie de tous les passagers...

La vérité est que c'est l'un des membres de l'équipage du Nostramico qui, contaminé par le virus du vampirisme à l'occasion de la dernière escale du cargo, a pris pour prétexte votre arrivée pour combler sa petite faim.

Les victimes sont bien sûr retrouvées (quand elles le sont) vidées totalement de leur sang. Semez le doute chez vos joueurs, quant à l'honnêteté de leur voisin de table, débrouillez-vous par exemple pour rendre certains alibis douteux et glisser un exemplaire de ce magazine bien visible dans les affaires de l'un d'eux, ou sous la fiche de personnage, pendant que le joueur est occupé ailleurs !!!

David Sicé



GAME'S

LE SPECIALISTE DU JEU D'ADULTES

JEUX DE ROLES

VO	Shadowrun	260 F
VO	Space 1889	290 F
VO	Mega Traveller	340 F
VO	2300 AD	240 F
VO	Twilight 2000	240 F
VO	Space Opera	245 F
VO	Spacemaster	290 F
VO	Judge Dredd	230 F
VF	RuneQuest	250 F
VF	JRTM	220 F
VF	Rolemaster	295F
F	Empires et Dynasties	210 F
F	Rêve de Dragon	150 F
VF	Star Wars	89 F
VF	James Bond 007	119 F
VF	Warhammer JdR	179 F
VF	Paranoia II	169 F
F	In Nomine Satanis...	195 F
VF	Les Technoguerriers	140 F
VF	L'Appel de Cthulhu	210 F
F	L'ultime Epreuve	250 F
F	La Compagnie des Glaces	150 F
VF	Marvel Super-Héros	160 F
VF	Chill	160 F
F	Maléfices	190 F
F	Légendes Celtiques	190 F
F	Légendes de la table ronde	210 F
F	La Vallée des Rois	285 F
F	Animonde	150 F
F	Empire Galactique	145 F
F	Trauma	149 F

WARGAMES

T	Squad Leader	395 F
T	GI Anvil of victory	365 F
T	Crescendo of doom	340 F
VO	House divided	240 F
VO	Fire in the east	650 F
F	Hanau	230 F
F	Auerstaedt	230 F
VO	Harpoon	240 F
T	Air Superiority	310 F
T	Open Fire	425 F
T	Air Force	320 F
T	Flight Leader	360 F
VO	Blue Max	225F
VO	Main Battle Tank	370 F
VO	Stalingrad	300 F
VO	Johnny Reb	240 F
VO	Empires in Arms	420 F
T	Tac Air	340 F
T	Third Reich	340 F
T	Ambush	430 F
T	Gulf Strike	460 F
VO	Pacific War	540 F
T	The Great Patriotic War	295 F
VO	Tokyo Express	430 F
T	2nd Fleet	410 F
VO	5th Fleet	440 F
T	6th Fleet	410 F
T	7th Fleet	470 F
VO	Napoleons's battle	280 F
T	Raid on St Nazaire	320 F
T	Nato	215 F

JEUX DE PLATEAU

VF	Civilization	295 F
T	Kremlin	265 F
VO	Merchant of Venus	300 F
T	Kingmaker (TM Games)	320 F
VO	Britannia	300 F
T	Cold War	250 F
T	Dungeonquest	240 F
T	Chainsaw Warrior	230 F
T	Advanced Heroquest	300F
T	Adeptus Titanicus	380 F
T	Space Marines	300 F
VO	Talisman	230 F
VF	Battletech	220 F
VF	Super Gang	295 F
F	Full Métal Planète	295 F
VF	Junta	160 F
VF	Suprématie	260 F
VF	Car Wars	195 F
F	Armada	220 F
VO	Rubout	280 F
T	Titan	330 F
F	Tempête sur l'Echiquier	75 F
T	Temple of the Beastmen	270 F
F	L'An Mil	230 F
F	Baston	195 F
F	Chicago	240 F
T	Space Hulk	300 F
F	Excalibur	280 F
VF	Zargos	230 F
VF	Fief II	230 F
VO	Pax Britanica	305 F

Les Magasins GAME'S

FORUM DES HALLES
Niveau -2
Tel : 40 26 46 06
Demandez Marc

LA DEFENSE
Les 4 Temps
niveau 2
Tel : 47 74 88 54

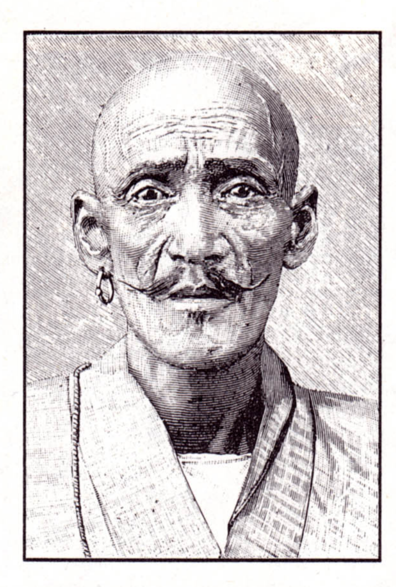
Ce bon de commande est à retourner à :
GAME'S - forum des Halles
BP - 75001 Paris

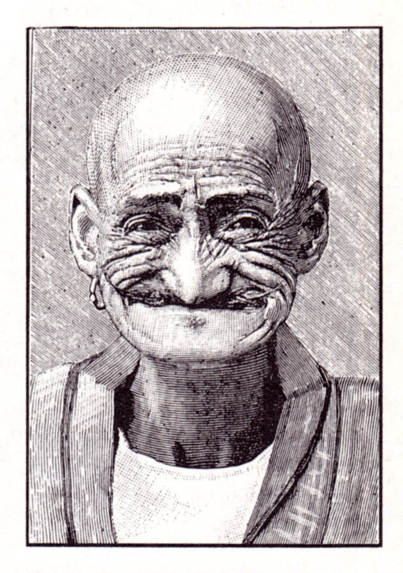
N'oubliez pas de donner vos coordonnées :

Nom :............................ Prénom :............................
Adresse :............................
Code Postal :............................
Ville :............................
Tel :............................

DESIGNATION DES JEUX	PRIX
Participation aux frais de port	25 f
TOTAL	

ŠEPPUKU





ont participé a cette rubrique : Pierre Bruno, Stéphan Boitier, Alexis Lang

AUTHENTIQUE

Au cours d'un Appel de Cthulu grandeur-nature, un des participants s'est évanoui de frayeur devant le masque particulièrement horible d'un organisateur. Ce dernier, plus effrayé encore que sa victime, s'est empressé de faire venir un médecin qui diagnostiqua une jaunisse dûe à l'émotion.

LE MACHISME DANS D&D

Notre défunt et regretté confrère SHADOWLORD publiait il y a quelques années une étude sur les femmes dans Donjon & Dragons. Prenant à contre pied cette hérésie moderne qui prône l'égalité des sexes, les rédacteurs de SHADOWLORD ont voulu rendre à la femme la place qui était la sienne au Moyen-âge : ils estiment sa Force à 1d6, son Intelligence à 7-8 et sa Sagesse à 5-6. Son alignement varie de "Chaotic Evil" à "Neutral-Self Centred". Il est déterminé au dé et rejoué à chaque round car, comme dit le proverbe, "souvent femme varie..."
Quelques pouvoirs spéciaux lui sont heureusement attribués : Bouche Magique (400 mots minimum) et "Cause Chaos on the road" (Composant matériel : un véhicule).
Ceci mis à part, les femmes sont traitées de la même manière que les hommes...

RENOUVELER LES PONCIFS

Après vous avoir proposé dans le Hors-Série n° 3 un scénario AD&D où les PJ sont des monstres, GRAAL vous propose d'aller plus loin : imaginer un mini-scénario où les PJ sont des couloirs, des pièces, des portes, des coffres ou même des trésors...
Comme dans tout scénario qui se respecte, il faut de l'ambiance et un minimum d'action. A vos plumes, nous sommes curieux de lire vos envois !

HISTOIRE BELGE

Dans un numéro de FLUIDE GLACIAL, Léandri cite le réglement d'une association belge organisant des grandeur-nature : il est interdit de boire de l'alcool, de ligoter les autres joueurs, de les torturer ou même de faire semblant... Mais que diable s'est-il passé en Belgique pour justifier un tel réglement ?

LES GRANDS CRUS... CHEZ LES VAMPIRES

Si vous recevez un vampire à dîner et que vous êtes incapable de distinguer un "Domaine de la Thury" d'un brouet de sang d'orc corrompu, fiez-vous au conseil de notre expert gastronome :

**** DOMAINE DE LA THURY
Racé, droit en goût, se bonifie en trois siècles, récolté exclusivement sur paladins.

**** MAUSOLEE OU GIT GAX...
Moëlleux, capiteux et friand, un grand classique !

*** LAC DES STIRGES
Légérement acide. Deux ans de bonification

*** CHATEAU DU GOUPIL
Foxé (goût un peu "violent")

** CASTEL DE VIGNE-VIERGE
Bon cachet, robe fushia se boit jeune

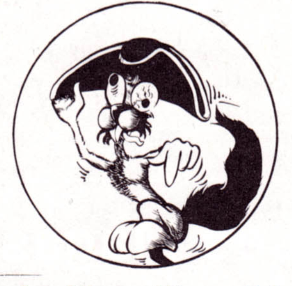
** CIMETIERE DE GRIMTOOTH
Goût du terroir. Déguster sur place

* L'AUBERGE ROUGE
Fraîcheur assurée

NOTRE COTE :

* bon rapport qualité/prix
** mérite le détour
***Nous avons bu, nous avons aimé, et vous ?
**** indispensable à tout amateur

SCREWY THE CRAZY SQUIRREL



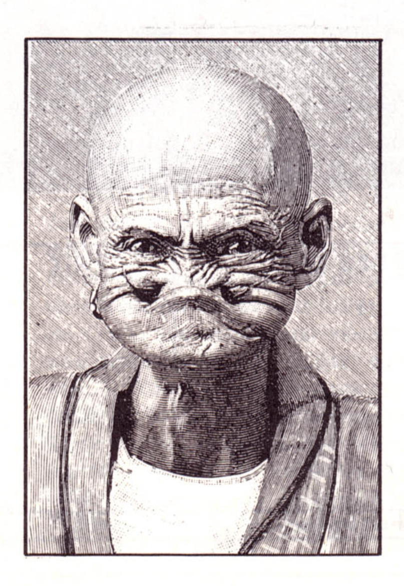
Pire que Cthulhu ou Shub-Niggurath... un nouveau monstre pour l'ADC

DESCRIPTION : STCS (= Loufdingue l'écureuil fou pour les ignares) ressemble a un immense écureuil marron et blanc avec de gros pieds, un gros nez et une grosse queue touffue.

SANITY : la vision de STCS coute 1D6 SAN et 2D6 si le monstre s'est coiffé d'un bicorne napoléonien. Une fois débusqué, STCS bondit en l'air, presse le nez de son vis-à-vis (émettant par là un son de trompe plus ou moins grave selon la taille du nez de la victime) avant de se livrer à un rite des plus dégoutants : le monstre saisit à deux mains le visage du PJ avant de l'embrasser. Les dégâts varient selon le degré d'excitation de STCS. Lancez 1D100 :
00-20 petit bisou : 2 SAN, **21-45** gros bécot : 4 SAN, **46-75** baiser langoureux : 10 SAN, **75-95** pelle d'enfer : 30 SAN, **96-99** spécialité du chef (indescriptible, nul n'y a survécu) 100 SAN.

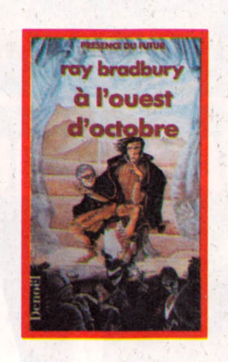
CARACTERISTIQUES : FOR 7, CON 18, TAI 8, INT 15, POU 10, DEX 18, APP 3, EDU 4, PdV 6 (STCS est immortel. Réduire ses PdV à 0 l'immobilise pour 2D20 mn), Bonus-Dom : + 2D6

COMPETENCES : Baratin 90, Camoufl. 50, Chanter O, Discrétion 60, Marchandage 60, Pickpocket 90.





GRIMOIRES



Ce mois-ci, il va être difficile de choisir parmi la moisson de nouveautés apparues sur les étals des libraires, beaucoup de bonnes choses étant parues simultanément. Dans cette manne, on distingue en science-fiction **Nick et le glimmung** (Folio Junior), un des derniers romans encore inédits de Philip K. Dick et le seul qu'il ait écrit pour un public plus jeune. Vous y trouverez une planète sauvage peuplée de greumz, pélicouics, glôtrons et autres krakos cornus, où Nick et sa famille émigrent pour sauver leur chat Horace. Un texte étonnant de la part de Dick. **Les psychopompes de Klash** (Fleuve Noir) par Red Deff (?) est un space-opéra très agréable, tout plein d'idées et de références.

La maison des mères (Presses-Pocket), sixième volet de la saga de Dune, paraît enfin en poche. Ce gros volume m'a laissé sur ma faim. Je trouve que les tics d'écriture de Frank Herbert ne se sont pas arrangés avec l'âge et que l'auteur tire un peu trop sur la corde... Enfin, les fanatiques de la série se jetteront dessus s'ils ne l'ont pas déjà lu et puis il ne faut exagérer : c'est tout de même supérieur aux derniers romans de Heinlein.

Avec **Mona lisa s'éclate** (J'ai Lu), William Gibson, l'auteur de NEUROMANCIEN et COMTE ZERO, continue à explorer avec talent la veine Cyberpunk. C'est très bien. Malgré un titre un peu niais, **Histoire d'os** de Howard Waldrop (J'ai Lu) est un très bon roman bourré d'idées neuves. C'est assez irracontable, mais je vous conseille fortement d'y jeter un oeil. J'espère que d'autres livres de cet auteur ne tarderont pas à paraître !

Dans un tout autre genre, **Le lévrier de Varik** et **La soie rouge de Xanta** (au Fleuve Noir) sont les deux premiers tomes des "Chroniques de Vonia". L'auteur, Hugues Douriaux, nous livre ici deux excellents romans de Fantasy, situés dans un univers moyennageux très fouillé. L'intrigue concerne surtout les machinations politiques des aristocrates de ce monde au bord du chaos, que le style élégant et le talent de Douriaux rend tout à fait passionnantes. En plus, les deux volumes sont ornés de superbes couvertures de Florence Magnin. En plus barbare, le dernier Hawkmoon, **La quête de Tanelorn** (Presses-Pocket), est paru. On y retrouve Elric, Corum, Hawkmoon, Erekosë, l'épée noire, la balance cosmique, et tout le tralala. Les fans de Moorcock ne seront pas déçus...

Futurs sans escale (Presses-Pocket) contient des nouvelle tirées de *Isaac Asimov's SF Magazine*. Comme aucune n'est d'Asimov, qui n'a pas écrit une ligne de ce recueil, la couverture prête à confusion. Le sommaire propose de très bonnes histoires d'auteurs américains assez peu connus en France (à l'exception de Pohl et Watson), plus un article de Jacques Goimard sur Anne McCaffrey et son cycle de Pern dont on s'explique mal la présence ici. Visiblement, les concepteurs de l'ouvrage ont hésité entre une formule du type anthologies annuelles UNIVERS (nouvelles + articles, ce qui correspond au contenu) et la formule HITCHCOCK PRESENTE (où le nom d'Hitchcock sert à faire vendre des nouvelles policières tirées du magazine américain qui porte son nom, ce qui correspond à la présentation adoptée ici). Cependant, Hitchcock n'a jamais écrit de livres alors qu'Asimov a un grand nombre d'oeuvres derrière lui, ce qui rend la confusion entre des recueils de nouvelles portant son nom et ses livres possible et très gênante. Malgré tout cela, ne boudez pas : l'ouvrage est de qualité et présente quelques très bon auteurs américains encore inconnus en France.

Finissons avec des auteurs plus classiques : Silverberg avec **Le maître du hasard** (Le Livre de Poche), paru autrefois sous le titre L'HOMME STOCHASTIQUE, un roman de SF étonnant qui met aux prises un maître de la prévision avec un homme qui sait déjà tout de l'avenir. Silverberg encore avec **Valentin de Majipoor** (Le Livre de Poche), qui voit le retour de Lord Valentin. C'est de la Fantasy cette fois, où Silverberg est bien moins convaincant. C'est bien inférieur aux univers de Vance, par esemple. Et **A l'ouest d'octobre** (Denoël), est un recueil de nouvelles poétiques, fantastiques, SF, par le toujours sémillant Bradbury.

Si on regarde du côté du fantastique et de l'horreur, on est récompensé par deux Stephen King : **Les tommyknockers** (Albin Michel), son dernier pavé, où une découverte de Bobbi Anderson dans les bois du Maine aura des conséquences très fâcheuses et très horrifiques pour le petit village de Haven. Comme quoi les berceuses ne sont pas toujours aussi innocentes qu'on le croit généralement, surtout celles qui parlent des esprits frappeurs... Comme d'habitude, King signe un très honnête roman. **Marche ou crève** (Albin Michel) date lui de 1967 et est signé du pseudonyme de Richard Bachman. Le sujet est très simple : cent personnes entament un marathon sans fin, où toute halte est sanctionnée par une balle dans la tête. Le dernier survivant sera déclaré vainqueur. C'est un roman assez pessimiste sur le genre humain et son goût du sang. Une variation sur le thème de la DIXIEME VICTIME de Scheckley en quelque sorte. Un roman mineur, mais qu'il est difficile de lâcher avant la fin.

Dans **Les yeux foudroyés** de Dean Koontz (Albin Michel), le petit Carl a la faculté de voir les méchants gobelins, qui se repaissent de souffrance. C'est hélas un assez mauvais roman, où les héros sont bons et gentils tout plein, où la présence des gobelins est justifiée par des théories tirées par les cheveux, etc. Trés décevant, surtout à côté de **La peste grise** (Presses-Pocket), un bien meilleur Koontz où des manipulations génétiques perpétrées par des militaires ont asservi une ville entière. Le héros parviendra-t-il à sauver le monde ? A votre avis ?

La tombe du dragon est (probablement) le dernier recueil de nouvelles de Robert Howard. Sans compter les Conan (publiés maintenant par J'ai Lu), c'est en effet le trente-sixième ouvrage de cet auteur chez Néo, qui inaugure une nouvelle collection "NéOmnibus" avec ce gros volume ! Il contient une trentaine de nouvelles qui vont du fantastique au western, en passant par les "true confessions", des nouvelles curieuses à mi-chemin entre l'eau de rose et le sordide. Comme toujours, les textes sont inégaux, allant du moyen au meilleur. Cependant, je les ai savourés avec grand plaisir. Howard sait raconter une histoire et il n'hésite pas à enjoliver, à inventer tout ce qui lui semble nécessaire. En ce sens, il est un enchanteur.

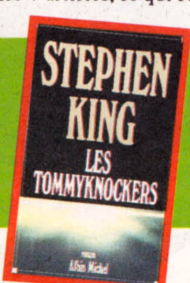
Je n'ai pas beaucoup de place à consacrer au policier cette fois-ci, mais je me rattraperai le mois prochain. Tout de même, je ne peux pas ne pas parler de deux des meilleurs polars des années 80, **Flood** et **La sorcière de Brooklyn** de Andrew Vachss (au Livre de Poche). Burke, le héros, est un ancien taulard qui exerce illégalement le métier de privé dans les bas-fonds de New-York, aidé par des marginaux aussi féroces que lui. Une vision vraiment très dure de l'Amérique contemporaine et des romans formidables. Si vous ne lisez qu'un ou deux polars cette année, faites en sorte d'essayer cet auteur.

Citons aussi Léo Malet, qui est à l'honneur avec un livre de souvenirs formidable, **La vache enragée** (Julliard), où on constate que ce diable d'homme a eu une vie au moins aussi passionnante et mouvementée que ses bouquins. C'est vraiment très bien et je vous le conseille chaudement. En même temps, ses ouvrages continuent d'être réédités : **Drôle d'épreuve pour Nestor Burma** chez 10/18 et **Boulevard... ossements** et **Casse-pipe à la nation** au Fleuve Noir, toujours sous des couvertures de Tardi. Le même Tardi contribue au mythe avec une bande dessinée mettant en scène Nestor Burma, **Une gueule de bois en plomb** (Casterman). C'est très fidèle à l'esprit des livres et brillamment réalisé.

En vrac, **On s'éclate** de Loren D. Estleman (Série Noire) est un très bon polar où le privé Amos Walker est cette fois-ci sur la piste de trafiquants d'armes dans les environs de Détroit. **Histoires chaudes** (Série Noire) est un recueil de nouvelles d'Estleman (toujours avec Amos Walker), qui est décidément un des meilleurs auteurs policiers contemporains. **Mélancolie pour chevau-léger** (Néo) contient onze nouvelles cyniques de Fajardie, dont une consacrée aux récents événements de Roumanie. Grinçant et talentueux.

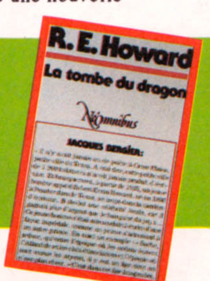
Enfin, un thriller : **Koko** de Peter Straub (Laffont), où un tueur fou sillonne l'Asie du sud-est, signant ses crimes d'une carte à jouer où est inscrit "koko". Il y a quinze ans, au Vietnam, Koko était le compagnon d'escouade et l'ami de Poole, Pumo, Linklater et Beaver, qui décident d'essayer de le retrouver avant la police. Une chasse prodigieuse commence alors... Délaissant provisoirement le roman d'horreur, Straub réussit là un grand livre, au suspense haletant.

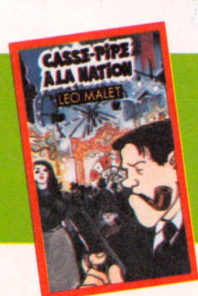
Frédéric Blayo













JAMES BOND 007

LA NUIT DU REQUIN

Olivier Frot
-90-

LE PROFESSEUR

C'est par un matin blafard de la fin octobre, où le temps semble s'être arrêté, que les personnages, "acheteurs éventuels", arrivent au 35 Basmojend Street : un manoir du XVIII° siècle, "à vendre" comme l'indique la pancarte devant la grille. Cette habitation, qui est un pur anachronisme au milieu des maisons neuves et toutes semblables de la rue, est leur lieu de rendez-vous avec le professeur *Keroven*. M les a détachés auprès de ce haut responsable des Services Spéciaux de Sa Majesté, afin qu'ils remplissent une mission urgente et délicate sous ses ordres, sans pour autant leur en avoir dit plus.

Noyés dans la pénombre laiteuse d'un parc hanté par les squelettes de quelques arbres épars, le manoir, aux murs ensanglantés de briques rouges, paraît attendre ses nouveaux visiteurs depuis toujours. Un long escalier de marbre, scintillant de givre, monte jusqu'à l'entrée de la bâtisse : une massive porte de chêne à deux battants ornementés de ferroneries de bronze. A l'intérieur de lourds suaires recouvrent d'anciens meubles dans toutes les pièces ; fantômes tranquilles et inquiétants.

Au premier étage, couloir gauche, deuxième porte à droite, leur contact les attend. C'est un homme pâle et osseux, au regard impavide, vêtu d'un complet gris strict. Il est assis devant un bureau sur lequel repose un magnétophone à cassette dernier cri. La pièce est chauffée et faiblement éclairée.

"Messieur, prenez place, dit-il en leur présentant un nombre de chaises exact. L'Amiral Sir Miles Messervy (M si les PJs ne sont pas agents) vous a placés sous mes ordres pour une mission de la plus haute importance. Je suis le professeur Keroven, mais vous pouvez m'appeler K ou professeur K ou Sir Andrew comme vous le désirez".

L'ORDRE DE MISSION

Le Professeur K fait entendre aux PJ une cassette qu'il sort d'une poche intérieure de son complet. Sur un fond de bruits divers, on entend une voix d'homme essoufflé qui dit : *"Je viens de prendre mon billet de retour. Je serais là d'ici peu avec des preuves accablantes et suffisamment importantes pour faire chuter les actions de nos concurrents..."* Le message est interrompu par un râle court mais distinct, puis la communication est coupée. *"Ce sont les dernières nouvelles que nous ayons de OD6, notre meilleur élément, laisse tomber Sir Andrew d'une voix grave. Je ne sais pas où il se trouvait au moment où il a téléphoné, car il a carte blanche quand il découvre une piste qu'il juge importante dans la guerre que nous menons contre les services scientifiques ennemis. Et c'était la première fois qu'il nous contactait depuis trois mois. Voici un topo sur lui".*

Et il leur tend un feuillet comportant les indications suivantes, ainsi qu'une photographie : Agent OD6 / couverture : Patrick Namchago, représentant en ballons gonflables. Possède un fort penchant pour le luxe, mais est totalement incorruptible. Aucune attache familiale. Etat physique et mental irréprochable. Prend trois sucres avec son thé.

"Maintenant, il ne vous reste plus qu'à le retrouver, lui ou ses preuves, car son bref message téléphonique nous indique qu'il était sur une très grosse affaire..."

PREMIERS INDICES

Le professeur K s'appuye contre un mur et attend, en fumant flegmatiquement la pipe, que le génie vienne frapper ses nouveaux hommes. Les PJ n'ont comme indice que la bande son et comme instrument de travail qu'un magnétophone très perfectionné. En effet, s'ils y pensent (sinon il faut croire que l'idée viendra de K) le paysage sonore de la dite bande renferme nombres d'éléments susceptibles de les renseigner sur la provenance de l'appel. En réglant le magnétophone de manière adéquate (technologie, facteur de dif. : 7) ils apprennent que :

- Réussite acceptable : OD6 appelait d'un pays d'Europe Centrale. Il y avait beaucoup de monde autour de lui.
- Réussite bonne : la langue utilisée par les gens est d'origine transylvanienne (Intelligence, facteur de dif. : 4).
- Réussite très bonne : un carillonnement singulier de clocher de cathédrale permet, après des recherches appropriées, de connaître la nationalité du dit clocher et ainsi de savoir d'où appelait OD6.
- Réussite excellente : les annonces d'envols dans le fond permettent de savoir que OD6 était à l'aéroport de *Ieslin*.
- 01% : le sifflement caractéristique d'une seringue hypodermique propulsée par un pistolet est audible juste avant le râle !

Sinon les PJ peuvent employer une autre méthode de recherche qui est d'appeler toutes les gares, tous les ports et tous les aéroports d'Angleterre pour essayer de savoir si un dénommé Patrick Namchago, représentant en ballons pneumatiques, était sur une liste de passagers en arrivage de n'importe où ; à supposer qu'il n'ait pas changé de nom pour l'occasion ! Délirant non ?!...

Et pourquoi pas des vampires dans JB 007 ? Après tout la série a bâti son succès sur bien d'autres délires scientifiques. Mais les vampires restent du domaine du mythe. C'est pourquoi cette histoire est une boucle temporelle sans fin, rêvée par les personnages. Un scénario onirique voire surréaliste pour un à quatre agents de tous niveaux.



LA PRINCIPAUTE DE VAZDERAN

A force de déductions et de regroupements, les personnages arrivent à la conclusion que OD6 a disparu dans la *principauté de Vàzderan*. Ils obtiennent rapidement des visas et s'y rendent aussitôt par la voie des airs, ou par la route en arrivant d'un pays limitrophe. Coincée entre la Tchécoslovaquie et la Pologne, cette principauté, au relief essentiellement montagneux, a une superficie de 193 km² seulement pour 40.000 habitants (le Royaume-Uni fait 244.046 km² pour 55.700.000 hb). Sa capitale est Iéslin, où se trouvent les deux aéroports du pays, ainsi que la Cathédrale aux 1110 icônes, lieu de culte unique pour la beauté de ses images et pour le chant mortuaire de son clocher.

C'est un îlot de prospérité moins connu que le Lichtenstein, mais avec un PNB / hb approximatif de 110.000 francs, il est le 10° pays le plus riche du monde. La monnaie de ce paradis fiscal (taxes réduites, pas de droits de successions ni de douanes) est le dollar ! De toute évidence cette richesse doit également servir l'URSS, bien que la principauté soit absolument indépendante. Les dossiers du Service ajoutent que *Scaramanga*, l'homme au pistolet d'or, y a séjourné de nombreuses fois. On soupçonne également que le lavage de cerveau et le conditionnement de 007, lorsqu'il a tenté de tuer M, aient été réalisés dans les cliniques de ce pays. Le domaine médico-pharmaceutique est l'or noir du Vàzderan.

L'ENQUETE COMMENCE

"Mais où diable l'agent Namchago peut-il bien crêcher ?!" avait lancé furieusement K lorsque les PJ étaient encore avec lui à Londres. Pour cela il ne faut pas compter sur les listes d'embarquement des aéroports de Iéslin car OD6 avait effectivement changé d'identité pour son retour au pays. Trois solutions s'imposent à nos héros :

- La première et la plus professionnelle est de visiter les hotels de grand luxe de la capitale, vu le penchant marqué de OD6, et de demander si un représentant en ballons y loge. Ou mieux, d'en inspecter les registres tout en jouant de *Charisme* et de *Séduction* avec les réceptionnistes. En effet OD6 est descendu à l'hôtel le plus chic et le plus coûteux de Iéslin. Un jeune garçon d'étage ou une réceptionniste angélique leur dévoilera sans problème que "le locataire de la Suite Royale n'est pas repassé à l'hôtel depuis un certain temps", qui correspond à la durée écoulée depuis le dernier et fameux appel.

- La deuxième solution, peu recommandée, puisque les PJ n'ont pas la couverture de "Couriers de Sa Majesté" et qu'ils n'ont donc pas de valise diplomatique à aller chercher, est de se rendre à l'ambassade du Royaume-Uni et d'y demander les renseignements escomptés. Ils obtiennent l'adresse de OD6 certes, mais de manière glaciale avec la promesse d'une note à leurs supérieurs pour irresponsabilité.

- La troisième, totalement déconseillée, est de se mettre en relation avec un contact local dont ils ont l'adresse et le numéro de téléphone. Lui aussi peut leur indiquer que Patrick Namchago habite la Suite Royale de l'Hotel Alexis. S'ils optent pour cette solution, les PJ seront plus tard appelés par le-dit contact qui a pour eux des renseignements capitaux. Quand ils le retrouveront, il sera mort abattu par plusieurs balles de shotgun.

LA SUITE ROYALE

Les PJ doivent accéder par des moyens illégaux à l'immense logement qu'occupait OD6. *Se Déguiser* en garçons d'étage et, si c'est possible, poster un guetteur, est préférable à la longue marche de l'opération. Seule une maladresse de jeu trop flagrante fait intervenir le service de sécurité de l'hôtel : en l'occurence deux gardes armés de colts 45. Ces deux anciens militaires n'hésitent pas à ouvrir le feu.

Dans la suite, qui ne semble pas avoir été "visitée", il y a, hormis les vêtements de Namchago :

- De nombreux journaux, de tous genres, éparpillés sur une table basse. A la lecture, au moins des sommaires, on constate qu'ils comportent tous au minimum un article sur les recherches génétiques entreprises par le *RCOS (Regroupement Communautaire d'Organismes Scientifiques)*.
- Des cassettes vidéo de la série TV le Prisonnier.
- Des livres sur la médecine.
- Dans la salle de bain une pharmacie incroyablement remplie. Presque tous les médicaments viennent d'un même laboratoire. Le *Sam-Set*.
- Il y a aussi, dissimulé dans les affaires du représentant, un labo d'analyse miniaturisé.
- Une foule de choses en tous genres parfaitement inutiles aux enquêteurs, mais c'est à eux de juger (clubs de golf; numéro de téléphone d'une call-girl ; etc).

LE SAM-SET

Ce laboratoire pharmaceutique se trouve dans la zone industrielle de Iéslin. L'adresse est sur toutes les boites de médicaments. Il ressemble à un immense et austère entrepôt avec peu de fenêtres. Pour y pénétrer, il y a deux méthodes :

1) Se faire passer pour des sommités scientifiques, ou des gros acheteurs, etc, et de ce fait avoir droit à une visite guidée. Faire faux-bond aux guides, pendant la visite, pour se rendre dans des lieux "interdits au public" comme l'indiquent les pancartes.

2) Entrer par effraction, de nuit, en mettant les systèmes d'alarmes en dérivation, même avec des matériaux rudimentaires. Il faut tout de même pour les PJ passer par derrière, là où les rondes de gardes sont rares. La fenêtre qu'ils empruntent les mène directement dans les locaux interdits du laboratoire.

Quelque soit la manière qu'ils emploient, les personnages découvrent une immense chambre froide où sont stockés des produits chimiques dangereux. Ils sont agencés sur de très hautes étagères qui forment un véritable dédale de couloirs. Le tout est éclairé par une faible lumière bleue. Plus loin, en continuant d'avancer, les PJ aperçoivent une lumière blanche et crue. Ils peuvent se faufiler discrètement jusqu'à l'endroit d'où elle provient. Des plaques de givre crissent parfois sous leurs chaussures, ce qui rend leur progression longue et crispante. Ils distinguent sous le faisceau lumineux d'une lampe basse un homme assoupi sur une chaise, face à une table où se trouvent une réussite inachevée et un pistolet à fléchettes hypodermiques ! De toute évidence l'homme est en faction (!) devant la porte d'un petit local à l'intérieur de la chambre froide. Les PJ ont tout intérêt à maîtriser ce garde, d'une façon ou d'une autre, sinon celui-ci parviendra sans problème à s'enfuir dans ce lieu qu'il connaît comme sa poche.

Dans le local, enveloppés dans des bâches de plastique translucide et couvertes de givre (donc il est difficile de bien voir au travers), les PJ dénombrent une dizaine de cadavres vidés de leur sang, suspendus à des crochets et rangés dans un ordre impeccable. Parmi eux se trouve Patrick Namchago. Les PJ ont juste le temps de trouver dans ses vêtements un petit carnet aux



feuilles arrachées et une boîte d'allumettes d'un club de Iéslin, avec une date écrite à la main à l'intérieur. Alors que l'un d'eux constate que OD6 a reçu une piqûre dans la carotide externe (fléchette ?), des aboiements de chiens retentissent dans la chambre froide.

POURSUITE

Les PJ ont été repérés et des gardes avec des chiens viennent de pénétrer dans la chambre froide. Ils sont tout au fond de la pièce, hors de vue, et c'est bien difficilement que les aventuriers arrivent à comprendre quelques-uns des propos échangés en russe ! *"Ne lâchez pas les chiens tant qu'on ne les a pas trouvés !"* - *"Bien chef !"* - *"Fait pas chaud ici..."* - *"Silence imbécile !"*

Et oui, même une bonne mise en dérivation du système de sécurité n'aurait pas pu venir à bout d'un système électronique de vérification des alarmes. Un signal interne est régulièrement envoyé dans l'alarme et à son retour au point de départ, on vérifie si le signal est conforme aux paramètres de départ. S'il ne l'est pas c'est qu'il se passe quelque chose. Toujours est-il que les PJ n'ont plus qu'à fuir prestement.

Si jamais les PJ décident, on ne sait jamais, de faire front et de tirer, chaque coup de feu loupant sa cible a 50% de chances de provoquer une explosion (CD : D/CP : 0 à 5 mètres/LP: 15 à 21 mètres). Chacun aura alors la joie de savourer éclats de verre mordant sévèrement la peau et acide terriblement corrosif. Le tout agrémenté de 10% de chances par explosion d'hériter d'une charmante cicatrice (voir table). Les aventuriers essuient 1d6 coups de shotguns, visant la tête, avant d'atteindre leurs véhicules, en se faisant courser par trois chiens. 1d6 autres coups de feu les plombent pendant qu'ils s'éloignent dans leurs bolides.

INDICES (suite)

Il reste maintenant aux PJ à achever leur mission : retrouver les preuves dont parlait OD6. Pour poursuivre leur enquête ils ont deux indices à leur portée : le petit carnet et la boite d'allumettes retrouvés sur le corps refroidi de Namchago.

- *Le carnet* : toutes ses feuilles n'ont pas été arrachées, mais celles qui restent ne sont pas rédigées et sont d'ailleurs totalement inutilisables. Pourtant il est possible, en imbibant la couverture avec une encre très diluée, côté intérieur, de faire apparaître quelques notes. Ceci est possible car le carton conserve les empreintes, même après de multiples utilisations, au contraire du papier. Parmi les notes, il y a une adresse des quartiers riches de la capitale, ainsi que la date du lendemain, le 31 octobre, et un horaire : 21h45. Noircir au crayon le carton est une erreur qui rend impossible cette opération.

- *La boite d'allumettes* : la date inscrite à l'intérieur est celle du lendemain ! (fichtre ! quelle coïncidence!). Sur cette boite publicitaire il y a évidemment une adresse, celle du *Naujo-Club* à Iéslin dans les quartiers chics ; ainsi qu'un numéro de téléphone. Quand les PJ le composent, ils tombent sur un répondeur téléphonique qui leur délivre ce message : *"Le Naujo-Club sera heureux de vous accueillir pour la fête d'Halloween, le 31 octobre, à partir de 22 heures. Venez nombreux pour ce festival de whisky, de champagne et de musique à gogo"*. Puis l'appareil raccroche après un rire tonitruant de sorcière hystérique.

Dans le cas où les personnages n'ont récupéré aucun des deux objets, c'est le moment opportun de faire (ré)apparaître le contact. Celui-ci, ayant de précieux renseignements, et craignant pour sa vie, leur fixe un rendez-vous dans l'heure. Ils le retrouvent à l'endroit convenu, une ruelle sordide, mais mort, tué de deux balles dans la nuque. Il y a dans son portefeuille une boite d'allumettes aplatie et annotée (voir précédemment). Les PJ ont dérangé les tueurs par leur arrivée, sans pour autant les voir, c'est pourquoi le corps n'a pas été fouillé.

LE NAUJO-CLUB

Si les héros veulent investir les lieux avant l'heure indiquée, ils n'y trouveront rien. Seul détail peut-être intéressant, ou inquiétant, c'est selon, la présence dans la pharmacie d'une grande quantité de médicaments, exclusivement du Sam-Set.

L'adresse du carnet, donne, par une autre rue, sur l'arrière du Naujo-Club. C'est l'entrée des cuisines et des employés. Il est possible de prendre des tenues et de jouer les serveurs (facteur de dif : 5 ; les gens se connaissent mais il y a souvent des extras).

Quoi que décident de faire les PJ, il leur faut attendre que la fête commence pour pouvoir obtenir quelque chose de leur investigation.

HALLOWEEN, HALLOWEEN

La fête commence à l'heure dite. Une fois frappé à la porte un bourreau ouvre (le portier déguisé). Pour entrer, sans arme (car il y a un portique de détection), il faut payer à une charmante sorcière 200 dollars par personne (vive la reine !), mais le prix comprend toutes les consommations. Le bourreau ouvre une seconde porte donnant sur un petit escalier qui descend dans la salle où a lieu la fête. Toutes les personnes à l'intérieur sont évidemment déguisées en monstres "citrouillards", sorcières et autres diables. Même les serveurs portent des masques d'épouvante en plus de leur costume réglementaire.

La musique et les éclairages sont rythmés et envoûtants. La salle prin-



cipale est décorée de fresques géométriques, qui associées aux lumières créent des effets quasi hypnotiques ! Un trône baroque repose en son centre.

La nourriture et la boisson sont fournies à profusion sur des tables, derrière lesquelles des serveurs s'affairent. Derrière ces mêmes tables se trouve l'accès aux cuisines, donc la sortie par l'autre rue. Il y a plusieurs autres étages, accessibles sans encombre, mais ils ne présentent rien d'intéressant, sinon une certaine décadence non dissimulée (drogue, sexe...). Cependant les gens restent toujours au moins masqués.

Plats de charcuterie fine, toasts et caviar, brochettes bouillantes au-dessus d'un brasero, couverts en tous genre, bouteilles, verres en cristal, tables, fauteuils et divans forment le reste du décor. Les gens, monstres anonymes et silencieux, dansent et s'enlacent aux accords d'une musique de plus en plus lugubre et lancinante, d'éclairages de plus en plus envoûtants et morbides.

LA NUIT DU REQUIN

Vers minuit un nouvel arrivant, dissimulé par une cape et une capuche, attire l'oeil d'au moins un PJ. La silhouette titanesque, descendue par l'escalier d'entrée, reste sombre malgré l'étrange lumière. A sa suite quatre sinistres fêtards descendent les marches. La danse se poursuit, toujours plus ensorcelante. Le "géant" s'avance inexorablement parmi les danseurs pour se fondre parmi eux et participer à leurs jeux : fausse alerte pour les PJ, surtout qu'un autre événement, tout à coup, attire leur attention.

Dans un autre coin, cinq superbes et diaboliques sorcières, aux déshabillés provocateurs entourent un petit homme démasqué dans une danse effrénée. Celui-ci, comme ivre d'alcool et de désir tente de les saisir tout en se faisant entraîner vers le centre de la salle, vers le trône. La musique et la danse se sont muées en une sarabande démoniaque, sans que les personnages n'aient remarqué le moment de la transition. Tous les regards de l'assistance convergent vers cette scène orgiaque. Mais pour les PJ son intérêt est différent. L'homme en question n'est autre que *Ilian Drhacar*, l'une des têtes de file du TAROT !

Drhacar est intronisé. Il est hilare et agit comme le roi d'une fête antique, avec une débauche magistrale. Ses cinq compagnes assouvissent ses caprices les plus délirants ; et l'assistance observe, impassible.

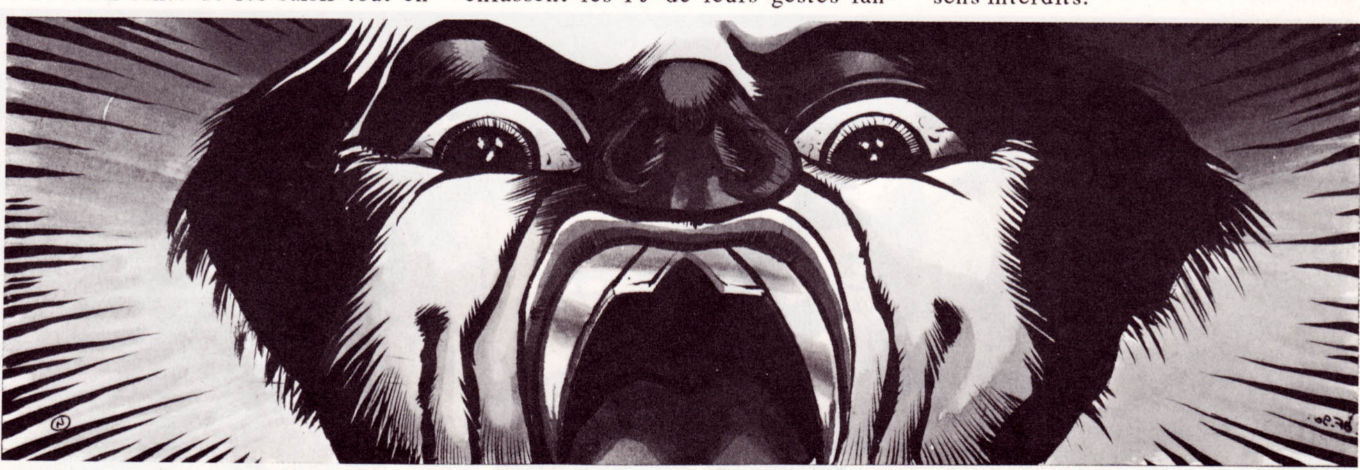
Puis les accords des sons et des lumières deviennent plus sombres, plus saignants. Une silhouette gigantesque se dessine derrière le trône, derrière Ilian Drhacar qui, inconscient de la montée vertigineuse et soudaine de la tension, n'a d'yeux et de paroles que pour ses compagnes qui s'éloignent à pas de louves. Mais le petit homme reste vautré sur son siège. Il jette un regard derrière lui, en riant, et voit la forme titanesque qui retire sa capuche. C'est *Jaws*. Drhacar reste hébété face à lui. Jaws se penche vers Drhacar, comme pour lui dire quelque chose discrètement à l'oreille, cachant la scène au regard des PJ de sa masse imposante. Si les héros veulent se déplacer pendant ce temps ils se retrouvent devant les tables du buffet.

Quand le titan se redresse, Drhacar est avachi dans une position que seuls les morts peuvent adopter. Deux liserets de sang se sont formés sur son cou. Minuit sonne. Jaws se retourne lentement vers les PJ et les fixe d'un sourire peu engageant. Ses dents sont encore plus affolantes que jadis. Deux grandes canines métalliques s'en détachent et de sa bouche coule du sang. Le géant éclate de rire, alors que les cinq sorcières, surgies de nulle part, enlassent les PJ de leurs gestes langoureux et leur retirent leurs masques. Grisés par la sarabande et le décor hypnotique, les PJ font un jet de *Volonté* (difficulté 3) pour sortir de cette emprise surnaturelle. En fait, seul le personnage ayant réussi le plus bas score reste en état d'hébétude, les autres sortent aussitôt de leur torpeur et peuvent agir.

La foule se retourne vers eux comme une menace. Elle commence à avancer lentement puis en accélérant progressivement pour s'emparer d'eux. Le rire de Jaws résonne comme le tonnerre... Les PJ n'ont qu'une solution de salut : passer derrière les tables et fuir par les cuisines. Ce, après s'être débarrassés des serveurs démoniaques de diverses manières. Ils ont à leur disposition une véritable artillerie : des brochettes bouillantes aux braseros en passant par les couverts... Si l'un des PJ se fait attraper, c'en est fini de lui. On ne peut rien contre une marée humaine ; même avec une arme à feu.

FUITE

Fuir s'impose si les personnages veulent rester en vie. Une fois dans la rue, derrière le Naujo-Club, il leur faut retourner à leur(s) véhicule(s), courir, ou bien dépenser un point d'héroïsme pour qu'un véhicule (taxi, camion, etc) passe, à moins qu'ils n'en empruntent un en stationnement. S'engage alors une poursuite où les assaillants de nos héros sont d'aussi bons pilotes et tireurs que ces derniers et ils n'hésitent pas à utiliser deux ou trois points de survie pour réussir des cascades insensées. Les véhicules se valent et les armes des méchants sont des shotguns et des colts 45 automatiques. Pour la poursuite les rues sont celles d'une ville telle que Paris la nuit, avec peu de circulation, mais souvent malvenue, de nombreuses intersections et une foule de feux et de sens interdits.



CAUCHEMAR

Le ou un véhicule des PJ tombe en panne, une fois les poursuivants semés, dans une rue délabrée, en vue du RCOS. Les agents voient à leur grande surprise, venant d'une grande mercedes noire, y entrer un homme d'une taille caractéristique (Jaws ?) suivi de quatre hommes de taille normale.

Il commence à pleuvoir, c'est une nuit sans lune, et rien n'est plus facile que de passer par-dessus un grillage. Les personnages pénètrent donc dans le RCOS. Cela ne présente pas trop de problèmes. Ils doivent ensuite visiter les différents niveaux de cette tour circulaire de onze étages. Au gré de quelques documents sur la naissance du RCOS, il devient une évidence que ce lieu est un centre de recherches merveilleux, né d'idées généreuses, mais dont se sert, à son insu, le *Tarot*, ou une autre organisation.

Malheureusement, à peine les PJ ont-ils commencé leurs investigations que des coups de feu éclatent et que la chasse reprend. Il est impossible pour eux de faire demi-tour, il leur faut gravir la tour.

Dès lors, le but des aventuriers est d'atteindre le toit afin de pouvoir s'enfuir par les autres toits de la ville. Ils n'ont d'ailleurs pas d'autre alternative tant sont nombreux leurs assaillants. Pour cette ascension leur tactique doit être impeccable, sinon ils risquent de se faire massacrer. Quelques salves peuvent les en persuader. Il leur faut progresser, tenir les paliers ; se couvrir mutuellement dans les escaliers ; se plaquer dans les renfoncements des portes, en avançant dans les couloirs ; éviter les ascenseurs ; traverser des salles d'expériences, non sans en avoir forcé les portes, pour accéder à d'autres escaliers.

Dans l'une de ces salles, pendant un instant de répit, nécessaire et bien venu, les PJ découvrent sur un mur des planches anatomiques de Jaws. Il résulte d'un rapide parcours de ces planches, même pour un néophyte, que Jaws est le prototype d'une expérience créée dans le but de générer une race génétiquement supérieure... de prédateurs ! Le système présenté est celui d'une vampirisation : le sang des victimes, aspiré par l'intermédiaire de dents creuses, permet d'irriguer les organes principaux, dont les muscles, et, par une réaction chimique recyclant ce nouvel apport nutritionnel, d'augmenter le potentiel physique du prédateur.

Puisqu'ils sont régulièrement attaqués par des groupes de 1d6 hommes, les PJ n'ont pas véritablement le temps de tout déchiffrer, mais ils peuvent tout de même arracher les planches anatomiques et les emporter. Au fur et à mesure de l'ascension les attaques sont de plus en plus fréquentes, mais elles cessent après que les héros aient passé une porte donnant sur le huitième étage. Porte qu'ils peuvent verrouiller efficacement. Ils se retrouvent alors dans un couloir fait de grosses pierres suintantes d'eau et faiblement éclairé par d'anciennes veilleuses. Il donne accès à un escalier hélicoïdal de la même facture qui monte à l'étage supérieur. Là ils découvrent une pièce en vieilles pierres, éclairée par des candélabres, avec en son centre une table en bois, encombrée de cornues et d'alambics, ainsi qu'un lutrin sur lequel est posé un vieux grimoire écrit dans un langage indéchiffrable. Bref, le repaire d'un sorcier du moyen-âge.

Leur avance leur permet de récupérer un court instant. Si l'un des PJ a la bonne idée de dire que cela ne peut être qu'un rêve, une nouvelle rafale, le frôlant, devrait le rassurer. D'autre part, si un personnage, persuadé de rêver, tente de se réveiller, il est abattu d'une rafale de mitraillette ou de shotgun, selon l'ambiance. Un combat entre les PJ et deux adversaires de leur niveau et aussi bien armés qu'eux, a lieu dans cette belle petite pièce.

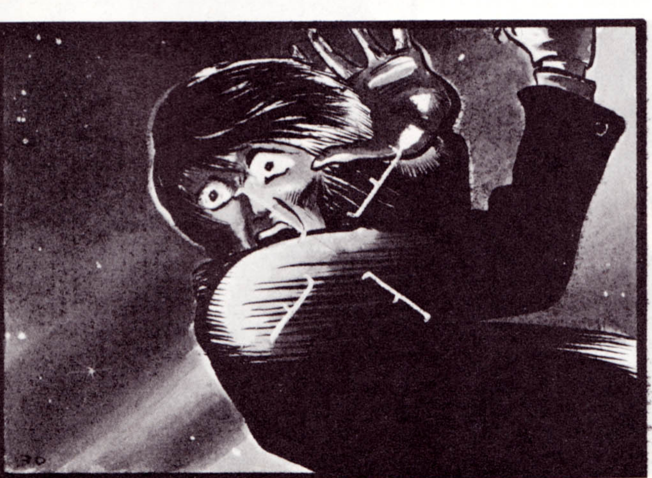
Fuir et encore fuir : les survivants de cet affrontement choc ont un autre escalier à gravir pour mettre de la distance entre eux et les tueurs sur leurs talons. Dans cet escalier, toujours fait de vieilles pierres et qui monte jusqu'au dernier étage, les PJ découvrent en plusieurs endroits de grands tonneaux prêts à ralentir les poursuivants, d'une manière ou d'une autre (projectiles ou barricades). Ils sont remplis de sang !

JAWS

Un charnier immonde et pestilentiel jonche le toit de cette tour, d'où l'on aperçoit tout Ièslin. Et il y a Jaws, vêtu d'un costume sombre et d'une cape de velour noir avec une doublure de soie rouge, immense et dernier rempart avant les autres toits. L'affrontement est inévitable et a lieu sur une corniche, seul accès à la liberté. Mais peut-être les derniers PJ l'abattent-ils à distance. Dans ce cas le cadavre de Jaws sombre dans le vide et l'obscurité qui englobent la tour. Un bruit mat retentit sur le sol.

Quand ils passent sur la corniche, les pieds des deux derniers PJ sont happés avec une violence extrême. C'est Jaws, qui tente de les précipiter dans le vide, sans doute avec succès vu sa force et la surprise. Ensuite d'un bond svelte et fauve il se retrouve derrière les premiers héros, et s'il y a lieu tente de faire voler leurs armes. Il faut croire qu'une morsure guette les survivants, ou que, peut-être après avoir "abattu" une nouvelle fois Jaws, ou en fuyant devant lui ou les gardes, ils se retrouvent dans une impasse et que, s'ils veulent vivre, il leur faille sauter dans le vide pour atteindre un toit quatre étages plus bas. Mais peut-être sont-ils fauchés en plein saut par des rafales mortelles. Quelque soit le choc auquel ils sont confrontés, les PJ sombrent dans une semi-inconscience d'où émergent des coups de feux, des impressions, des voix :

"Vite emmenez-le ! Je vous couvre !
- Bien Commander."







TECHNIQUE

Les gardes de l'hôtel Alexis : FOR : 12 / VOL : 10 / VITESSE : 2 / Combat à distance : 15 / Agilité : 14
Le garde du local : FOR : 9 / VOL : 11 / PER : 9 / Vitesse : 2 / Furtivité : 13 / Combat à distance : 12
Jaws : il est presque comme le décrit le manuel. La différence est qu'il a des points de survie à volonté et que sa morsure entraîne irrémédiablement la mort dans les 30 secondes qui suivent. Le tout est donc de ne pas se faire mordre.

Anagrammes

- La Basmojend Street n'existe pas : BASMOJEND est l'anagramme de JAMES BOND.
- Professeur Keroven : la PK (psychokinésie) dénomme une force que possède l'esprit et qui est capable d'influencer la matière. C'est une des bases des sciences dites paranormales. Mais d'ici à ce que cela fasse également penser au fameux PPK...
- Patrick Namchago est l'anagramme de Patrick Macgohan, réalisateur et vedette des séries "Le Prisonnier" et"Opération Danger"... Dans le prisonnier, il est le numéro 6.

Enfin NAM est le code attribué aux disparus de guerre.

Des rafales, des bruits de véhicules, des sensations de transport. Perfusions.

"Comment va-t-il ?

- Son état est critique, mais il tiendra.

- Nous arrivons à la frontière française Commander."

......

"Vite, vite, l'avion part dans une minute, place ! place s'il vous plaît !"

Un lit, des odeurs d'hôpital et une certaine tranquilité.

THE END

M, le professeur Keroven et une infirmière sont là au réveil des PJ (chacun séparément). C'est la chambre de l'appartement du PJ avec en plus du matériel médical : perfusions, table avec des pansements, sonnette d'appel, etc.

"Pas plus de cinq minutes, dit l'infirmière aux deux hommes.

- Nous avons pensé que vous vous sentiriez mieux en vous réveillant dans votre lit" dit M.

Puis Keroven invite le personnage à faire un rapport succint, rapidement interrompu par le sommeil. Dormir... A son réveil, le PJ voit l'infirmière ouvrir les rideaux, ou les volets de la chambre et sortir après lui avoir adresser un grand sourire. Mais bientôt le matériel médical s'estompe pour disparaître totalement, le cauchemar est terminé.

REMARQUES AU MAITRE DE JEU

Chaque joueur dont le personnage meurt avant le terme de la partie est mis dans la confidence, secrètement, à partir de l'entrée dans le RCOS, qu'il s'agit d'un rêve. Il est astucieux de laisser fuser un *"Tu t'y retrouves pieds et poings liés"* si ses compagnons ont abandonné le corps du supposé mort, ou alors de faire préparer pendant que continue la partie un nouveau personnage factice. Faites qu'ils jouent le jeu: c'est là encore du rôle playing.

Pour ceux qui meurent dans le feu de l'action finale, pour ne pas casser le jeu, donnez-leur un mot disant par exemple : "Tu n'es pas mort, tu es quand même dans un sale état". Les secours (Commander, etc) de la fin de "Jaws" sont alors appropriés pour ces personnages aussi.

Les joueurs ne doivent pas savoir que tout ceci est une histoire sans fin, c'est la surprise finale. Les images du matériel hospitalier lors du véritable réveil sont des images persistantes du rêve, ou du cauchemar en l'occurence, phénomène fréquent après des rêves d'une grande intensité.

CONCLUSION

Les héros se réveillent tous chez eux, à l'hôtel, ou ailleurs. Cela doit donner lieu à une séance de rôle playing, ainsi que la préparation de leur matériel car ils ont une mission à accomplir de bonne heure. Ensuite, les PJ se retrouvent comme convenu à leur lieu de rendez-vous. Et c'est par un matin blafard de la fin octobre, où le temps semble s'être arrêté, que les personnages, "acheteurs éventuels", arrivent au 35 Basmojend Street !...

La boucle est bouclée.

Olivier Frot



Petites ANNONCES

VENDS : SOLEIL NOIR : initiation + accessoires MJ + extension 100 frs chacun, scénarios 25 frs chacun. Contactez ARNAUD au 42. 54. 87. 32. après 18 h. Merci.

VENDS : Guide du Maître 100 frs, Manuel du Joueur 100 frs, RUNEQUEST + Maîtres des Runes 200 frs, 3 boites Oeil Noir + 18 scénarios + MDA1 300 frs, STAR WARS + STARWARRIOR 180 frs, Livres dont ... 10frs pièce, 10.000 S REWARD 50 frs. Tel : 86. 68. 72. 47. JEROME après 18 h.

VENDS : PLAYERS HANDBOOK, MONSTER MANBUAL 1, DUNGEON MASTER GUIDE et DRAGONQUEST DL1 : 200 frs. PHILIPPE HONTETTRE au 66. 34. 02. 27.

VENDS : D&D : base 90 frs + EXPERT 80 frs + COMPAGNONS 90 frs ou 230 frs les trois ; RUNEQUEST neuf 170 frs. Tel : 76. 93. 66. 02. SERGE.

VENDS : 1 Aventure de l'Oeil Noir : 20 frs, Livres dont vous êtes le héros : 10 frs pièce. Tel : 85. 36. 13. 36.

VENDS : Livres dont vous êtes le héros : 10 frs pièce + Manuel des monstres AD&D jamais servi : 150 frs (français). Tel : 87. 67. 59. 04. THIERRY

VENDS : TBE : Oeil Noir I & II : 80 frs chaque avec sce gratos + WHOG SHROG 120 frs et WARHAMMER JdR : 140 frs. Demander PEDRO après 19 h au 54. 97. 48. 06.

VENDS : Oeil Noir 1 et 2, MDA1 80 frs l'un, BATTLETECH (wargame. JdR), EMPIRE GALAGTIQUE 50 frs, TRAUMA 100 frs. BLANCHET STEPHANE au 54. 22. 93. 46.

VENDS : Ensemble complet de JAMES BOND et D&D (2 X 3 coffrets, 200 frs le lot de 3).Tél. : (16) 46.60.96.15 le soir. Région Paris URGENT.

VENDS : SQUAD LEADER 260 frs + STAR WARS 60 frs. Tél. (16) 68.31.07.90, demander Christophe après 18 h.

VENDS : YOM KIPPUR première édition : 100 frs. J.R. Mailly 14, rue de Boulogne 62520 Le Touquet. Tél. : 21.05.27.24.

VENDS : B-17 QUEEN OF THE SKIES Wargame solo (VF) 100 frs. Tél: (16) 91.31.66.55. Christophe de 19h00 à 20h00, Marseille 13007.

VENDS : livres dont on est le héros 15 frs L'un ; Barral Johnny, 2, allée de la Marne, résidence Gille de Wailly, 93160 Noisy-le-Grand.

VENDS : AD&D manuels joueur, maître, monstres, Arcana + lot Des : 350 frs. JR Mailly 14, rue de Boulogne 62520, Le Touquet. Tél. : 21.05.27.24.

VENDS : LES 3 MOUSQUETAIRES 140 frs, MERC. 140 Frs, DAREDEVILS + 4 scénarios 350 frs, WILD WEST 15 of (tous état neuf) demander Marc. Tél. : 89.42.66.14.

VENDS : WARHAMMER TBE 150 frs, + livres dont vous... 10 frs pièce. Demander Laurent. Tél. : (16) 25.75.11.62 après 19 h.

VENDS : ANVIL OF VICTORY 250 frs, SQUAD LEADER 170 frs, AIR WARS 180 frs, AIR FORCE 150 frs. Tél. : 39.60.82.74 à partir de 18 h demander Frédéric.

VENDS : Un digitaliseur pour Amstrad 6128 Qwerty 650 frs. Tél. : 85.36.13.36.

VENDS : STAR WARS JdR+guide 140 frs. Tél. : 54.26.57.38. ou écrire à Jérôme Borget, Boulonnais 36220 Villedieu.

VENDS : D&D : Boîte 1/2 et 3+5 scénar : X 2/X3/X4/CM1/CM2. Prix cassés pour lot. Demander Boris au 75.37.57.77 après 19 h.

VENDS : Berlin XVIII 2ᵉ édition 80 frs état neuf. Tél. : 45.33. 03.96 à partir de 17 h demandez Jean-Pierre.

VENDS : AD&D : DMG+joueur+monstre I+D&D Base+module B2+3 scénario = 200 frs l'ensemble. Demander Jérôme. Tél. : 35. 45.06.22 après 20 h.

VDS/ECH : LEGENDES CELTIQUES, STAR WARS + guide + figurines, WARHAMMER JDR, MALEFICES + scén N°1 + Bestiaire, BITUME+écran+scén N°1, royaumes oubliés + fr1 contre PENDRAGON ou tous livres AD&D. Jean-Luc. Tél. : 76.68.74.17.

ACHETE : FEERIE B.E. - Delboulille Thierry, rue d'En Bas 11 6553 Hantes (Belgique) 071/55/53/45.

CHERCHE : Joueur non grosbill ayant un peu d'expérience sur Paris pour D&D 2ᵉ édition contacter Stéphane. Tél. : 45.42.27.61 le soir.

CHERCHE : Contacts pour D&D, Trauma, Star Wars, Mega. Ecrire à Julliard Eric, Grande rue Aiguebelle 73220.

CHERCHE PIEGES DE GRIMTOOTH, CTHULHU 90, ZONE MORTELLE. Tel : 16. 30. 38. 79. 99. vers 19 h. Demander FRED.

JdR 03 : L'auberge rouge des pygmées à plumes demande de vifs guerriers prêts à se battre contre l'oppresseur Darth Vador. Contacter le 70. 55. 62. 65. (le wek end)

CHERCHE joueurs wargamer battle et tout JdR. Tel : 45. 92. 99. 59. DOMINIQUE 93460 GOURNAY sur MARNE.

CLUB de JdR créé à St Marcel les Valence. On vous attend le mercredi et le samedi à partir de 14 h 00. Tel : 75. 85. 72. 03.

BON D'INSERTION D'UNE PETITE ANNONCE GRATUITE

Ecrivez votre petite annonce lisiblement : en capitales, une lettre par case. Indiquez le but de votre PA et surtout n'oubliez pas de donner votre adresse ou votre numéro de téléphone.
Bon à découper ou à photocopier et à retourner à :

GRAAL, petites annonces, 1 rue du parc, 93130 Noisy le Sec



Les Ailes de l'Ombre



Les vampires dans la Terre du Milieu

Ceux qui ne connaissent de Tolkien que *Bilbo le Hobbit* ou le *Seigneur des Anneaux* seront sans doute surpris de découvrir l'existence de vampires dans les Terres du Milieu. Tolkien, qui a inspiré bien d'autres créateurs, a lui aussi puisé des idées dans les mythologies populaires (n'oublions pas qu'il était philologue). Il était donc naturel qu'il songe à cette créature fascinante. Malheureusement, celle-ci fait partie des thèmes qu'il n'a pas suffisament développé, sans doute par manque de temps. ICE a déjà interprété son idée de base dans *JRTM* et dans *Créatures of Middle Earth*, et il n'est donc pas contraire à sa vision des Terres du Milieu que de compléter ce travail. Pour cela, il semble toutefois nécessaire d'employer ce thème de façons différentes au premier et au troisième Age.

LES ORIGINES

Le vampire - peut-être faudrait-il dire la vampire - est une créature dont nous ne connaissons que trop peu de choses. Le *Silmarillion* ne fait que mentionner l'existence d'une vampire répondant au doux nom de *Thuringwethil* ("femme de l'ombre secrète"), liée à l'un des plus fameux épisodes de l'histoire de *Beren* et *Luthien* (ch. 19) :

"Comme ils allaient de nouveau vers le nord, il (Huan, chien du valar Oromë) fit un détour par l'ile de Sauron où il prit l'horrible dépouille de Draugluin (loup-garou) et les ailes de Thuringwethil. Celle-ci, comme messagère de Sauron, avait coutume de voler à Angband sous la forme d'un vampire, et ses grandes mains ailées se hérissaient de griffes d'acier à toutes les jointures. Huan et Luthien traversèrent Tautnu-Fuin recouverts de ces vêtements terrifiants et tout s'enfuyait devant eux".

Voilà qui est bien mince et nous ne savons donc rien de l'origine ni de la fin de Thuringwethil. Ces éléments expliquent toutefois la rareté de ces vampires qui n'ont que peu de points communs avec Dracula : il ne s'agit pas de "monstres de choc" mais d'êtres subtils, à la fois espions et messagers, sans aucun doute la plus intelligente des créatures de Morgoth. Ils peuvent donc être employés dans des scénarios d'enquête et d'épouvante, mettant ainsi à rude épreuve les capacités des personnages lassés des trolls et des orcs. De constitution (relativement) faible, les vampires sont pourtant des adversaires redoutables puisqu'ils emploient la magie et sont dôtés de pouvoirs spéciaux (métamorphose, dissolution d'armes...).

Le meneur de jeu doit donc façonner à sa convenance ses vampires, tout comme Morgoth a dû le faire des éons avant lui. Il ne s'agit pas d'une race capable de se reproduire, mais plutôt d'individus, humains ou elfes convertis au mal, transformés dans les ténèbres d'*Angband* par le Roi Noir et chacun dotés de pouvoirs qui lui sont propres. En les créant de ses mains, Morgoth les a liés à une "cape" qui ne peut leur être ôtée, sauf dans la mort : "l'arracher" entraine leur trépas immédiat et fort douloureux. Lorsqu'il prend les extrémités de sa cape entre ses mains, le vampire peut se transformer à volonté en une monstrueuse chauve-souris à face humanoïde, la cape devenant la membrane des ailes et ses doigts des griffes d'acier. L'effroi engendré par la vue de ce phénomène correspond à un sort de peur (niv. 6). Le vampire demeurant sous la forme qui a vu son décès, c'est sous cette dernière que Luthien a pu pénétrer dans Angband.

Sous son apparence humaine ou elfique, le vampire peut se mêler à une foule sans être identifié. Ses signes particuliers sont rares : cheveux noirs, yeux noirs, une peau plutôt grisâtre, un petit nez et surtout cette cape qui paraît inhabituelle pour les "elfes". Sous sa forme monstrueuse, il enlève des animaux ou des humains qu'il vide de leur sang et qu'il dévore parfois. Les cadavres deviennent alors des goules qui errent à proximité de son antre.

Les pouvoirs magiques dont il est doté varient d'un individu à l'autre. Cette magie est innée, c'est-à-dire qu'elle ne nécessite pas l'apprentissage de listes de sorts et il est donc possible de "piocher" un peu partout (le niveau du vampire est au minimum de 10, ses points de pouvoirs de 2 ou 3 par niveau). La cape apporte quelques avantages supplémentaires : vision nocturne absolue, protection du soleil, rapidité de mouvement (MM 40), protection (BD 65), quasi-invisibilité dans l'obscurité (seul pouvoir persistant après la mort du vampire), possibilité d'invoquer des chauves-souris... Le vampire est également pourvu d'objets magiques, au minimum une arme pour se défendre sous forme humaine (par ex. une épée ou une dague + 25, infligeant en plus une critique de froid ; cette arme semble glacée et toute personne la saisissant sans un gant bien isolé reçoit une critique par round).

Mais les vampires, sous cette forme, sont des créatures du 1' Age. Bien que dotées de l'immortalité, elles finissent par disparaître peu à peu, après l'élimination de Morgoth, pourchassées par les elfes et les aigles géants. Il est donc peu probable d'en rencontrer à l'aube du 3' Age, où Sauron dispose des Nazgûls pour accomplir leur travail. Néanmoins, J.R.R. Tolkien a conçu l'histoire d'Arda comme étant celle des Premiers Ages de notre Terre (qui comme chacun le sait est peuplée de vampires), ce qui implique une continuité de leurs existence et par conséquent leur présence au 3' Age. A défaut de sources, ce qui va suivre est pure imagination, ayant pour seul but de rendre plausible un vampirisme original à cette époque.

AU TROISIEME AGE

Si les vampires du 1° âge ne pouvaient donner naissance à une progéniture à leur image, ils eurent toutefois des héritiers avec de simples humains ou elfes. Ces êtres dégénérés ne sont pas encore ceux que nous connaissons de nos jours et ils conservent quelques traits de leurs ancêtres. Leur physique est inchangé et ils se vêtent traditionnellement d'une façon similaire, bien que leur cape n'ait aucun pouvoir. Ils demeurent rapides et agiles et bénéficient d'un pouvoir magique héréditaire (minimum 2pts/niv) leur permettant de disposer de plusieurs listes de sorts dans tous les domaines. Certaines des nouvelles listes maléfiques de *Rolemaster* devraient parfaitement leur convenir. Ils voient toujours dans l'obscurité mais n'ont plus d'effet de dissolution sur les armes comme par la passé. Toutefois, les armes normales (bonus inférieur à 15) ne peuvent leur infliger de blessures critiques. Le don d'immortalité leur a été enlevé, mais leur espérance de vie atteint quand même cinq siècles. Pourtant, ils vieillissent normalement et ressemblent donc à des vieillards dès 70 ans. Dès lors, ils deviennent aigris, évitent les miroirs, sortent rarement et préfèrent vivre la nuit (sans pour autant être gênés par le soleil).

Pour conserver la santé, une absorbtion hebdomadaire de sang est alors nécessaire. Certains vampires se contentent d'animaux, mais ceux qui continuent à vénérer le Seigneur Noir font tout leur possible pour sacrifier des elfes et des humains que les plus jeunes vont souvent capturer loin de leur repaire. Pour cela, ils ont recours à leur forme de chauve-souris, moins effrayante que celle de leur ancêtre du 1° âge malgré ses deux mètres d'envergure. Dans cet état, qui leur coûte huit points de pouvoir, ils ne peuvent recourir à la magie, mais ils demeurent redoutables (voir caractéristiques). Les vampires peuvent donc chasser (les créatures isolées) dès le quatrième niveau, soit 25-30 ans. C'est également à cette époque qu'ils commencent à sucer le sang de leurs proies.





MISE EN SCENE

Comment employer les vampires du 3° âge à JRTM ? Il serait dommage de ne pas les associer à une traditionnelle bâtisse, tour ou manoir un peu sinistre. La construction doit se situer dans une région peu fréquentée où ils ont pu trouver refuge. *L'Eriador*, le *Rhovanion* ou les parages de la *mer de Rhûn* abritent sans doute de tels sites (ex : les Fourrés des Trolls). Les collines, les bois de pin, et le château providentiel situé au minimum à une journée du village le plus proche, seront le cadre de l'aventure. Les habitants des environs, s'ils sont souvent conscients de l'aura de magie et de la longévité des occupants du château, ne soupconnent pas le vampirisme (afin de préserver l'effet de surprise).

Les aventuriers sont donc accueillis dans une bâtisse très ancienne, à la décoration plutôt sobre. Ils s'apercoivent rapidement que les personnes âgées sont plus nombreuses que les jeunes dans cette famille relativement nombreuse (plus de six personnes). Seuls les rares serviteurs ne sont pas des vampires, mais ils ne constituent pas un grand secours car ils sont en général recrutés vers *Angmar*. Ce n'est que lorsqu'ils se sont assurés que les aventuriers ne connaissent personne dans les environs que les vampires préparent leur plan d'action. Le MJ devra éventuellement préparer quelques petits détails supplémentaires pour éveiller la méfiance des joueurs, car les monstres, non contents de leurs pouvoirs, auront sans doute préparé quelques artifices (chambres piégées, somnifères,...). Pour leur laisser une chance d'enquêter, il est possible d'espacer les disparitions, en commencant par un PNJ ami du groupe.

Pour agrémenter davantage l'aventure, il est possible de placer une crypte souterraine (dont l'entrée est bien entendu secrète) qui abrite les restes de l'ancêtre du 1° âge (ossements, cape ou aile, objets magiques). Dans ce lieu, les vampires peuvent invoquer l'esprit de leur ancêtre qui leur communique des informations souvent relatives à un lointain passé, aux événements contemporains de la Terre du Milieu, mais aussi à la nature des objets magiques transportés par les voyageurs... Il a en outre la capacité de tout percevoir dans un rayon de deux kilomètres autour du château (y compris l'aventurier réfugié dans la cheminée). Par conséquent, seuls les personnages très subtils pourront atteindre la crypte. Mais avant de s'accaparer les trésors, ils devront affronter l'esprit de l'ancêtre, sous l'apparence d'une chauve-souris fantôme. Insensible aux armes autres que sacrées (même le mithril est sans effet) et à la plupart des sorts, il peut pourtant être aisément vaincu par la destruction de ses restes.

Tous ces éléments associés à une trame bien construite peuvent servir à un scénario d'ambiance pour personnages expérimentés. A moins de devenir chasseurs de vampires, il y a peu de chances pour que les aventuriers rencontrent ces créatures une seconde fois.

Olivier Guillo

TECHNIQUE

VAMPIRES 3° AGE

NIV, 4-15 ; PV, 50-125 ; PP, 2 ou 3/niv ; AT, SA ; BD, 30-40 ; MM, 20-30 ; BO mêlée, 50-90 (arme +10) ; Projectiles, 30-60 (dague) ; 4 à 10 listes.
Forme de chauve-souris : PV, 100-150 ; AT, CS ; BD, 50 ; MM, 40 ; BO, 70-90 griffes, 60-80 morsure ; Taille large ; draine 2-6 PV après morsure.

CHAUVE-SOURIS FANTOME

Niv, celui de l'ancêtre ; PV et PP idem ; AT, SA ; BD, 80 ; MM, 50 ; Attaques : par sorts uniquement (attaque de l'esprit) ou ultrasons (1PV/rd pour toutes les personnes présentes dans la crypte).

CAR WARS®

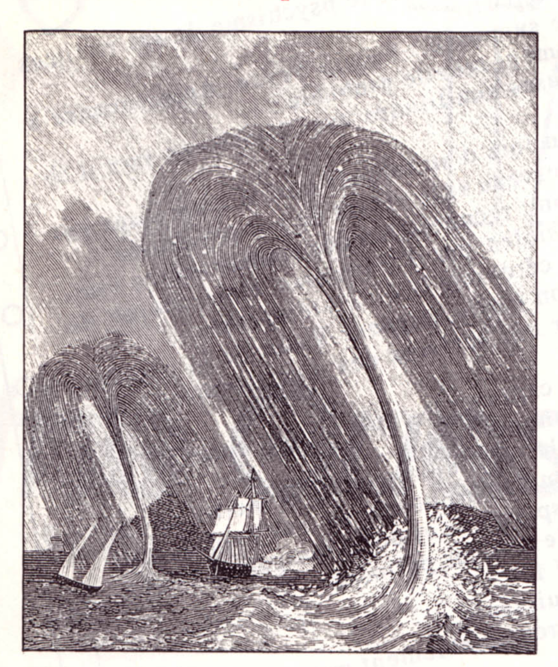
LE JEU DES COMBATS MOTORISES



Produit sous licence Steve Jackson Games

Nous vivons dans un monde fantastique... MJ surprenez vos joueurs et corsez vos scénarios avec des faits authentiques !

INSOLITE



TROMBES ET PLUIE DE PIERRE

Le 6 Juin 1896, une commune du département de l'Aube reçut une pluie de pierrailles calcaires tombée avec la grêle durant un violent orage. L'étude d'échantillons a prouvé que les pierres provenaient de Château-Landon. Elles ont du être enlevées par une trombe et accomplir un trajet aérien d'au moins 150 kilomètres. L'illustration ci-contre représente une trombe marine, non moins redoutable que la variété terrestre et capable de provoquer de terribles naufrages.

MNTL ET EXTRA-TERRESTRES

En tapant 36 14 code Raël sur votre Minitel, vous pourrez prendre connaissance d'un message adressé par les extra-terrestres aux peuples de la Terre. Son authenticité vous est garanti par M. Claude Raël, fondateur du mouvement raëlien.

VIVRE SUR L'EAU

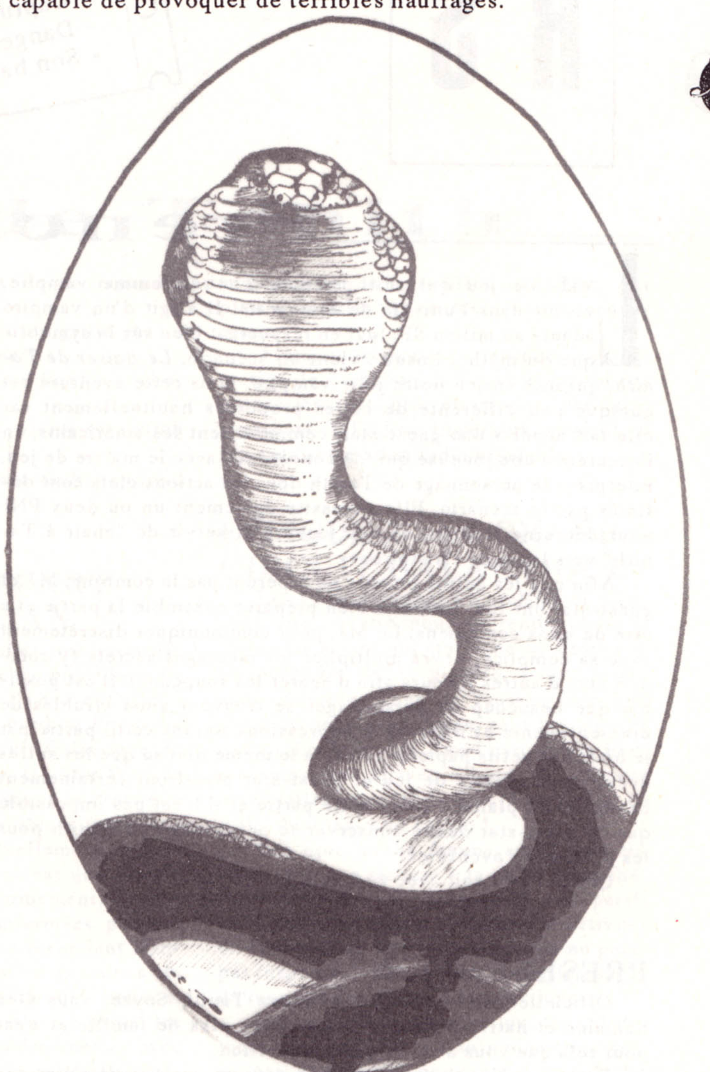
Originaires des Philippines, les Samas font parti des derniers nomades de la mer. Ils pêchent, mangent et dorment à bord d'étroites pirogues surmontées d'un toit. Leurs villages sont formés d'embarcations rassemblées bord à bord. Un vieillard Sama résume ainsi sa conception de l'existence : "A terre, ça pue ! Sur l'eau, c'est facile d'être propre : la mer est comme une grande soupe, il suffit d'écarter les poissons pour s'y baigner."

LE ROI DES SERPENTS

Avec une taille de quatre mètres, l'Ophiophagus Elaps ou serpentivore est le géant des serpents venimeux. Sa robe est faite d'écailles vert olivâtre marbrées de blanc et de noir brillant. Son poison est extrêmement violent et ses glandes en contiennent assez pour tuer un éléphant adulte. Enfin, ce qui est plus grave, l'opiophage est terriblement agressif : il l'attaque l'homme et le poursuit sans être arrêté par aucun obstacle "car ce monstre joint à une agilité peu commune la faculté de nager avec vitesse et de grimper en un clin d'oeil sur les arbres les plus élevés..." (La Nature). L'opiophage présente la particularité de se nourrir d'autres serpents, aussi les Hindoux lui ont-ils décerné le titre de Roi des Serpents. On le trouve dans les pays baignés par l'Océan Indien (Java, Sumatra, Indes...)

LEGENDE HINDOU : Pour chasser, le Roi des Serpents se contente de siffler d'une façon particulière. Aussitôt, les serpents de la forêt viennent se ranger autour de lui. Le roi des Serpents dévore le plus appétissant tandis que les autres se retirent avec humilité...

ANECDOTE : Un PJ désarmé qui rencontre le Roi des Serpents a peu de chances de lui échapper... A moins que le joueur ne lise GRAAL et ne connaisse cette histoire : poursuivi par un opiophage et sur le point d'être rejoint, un officier anglais laissa tomber son casque. Tandis que le serpent s'acharnait sur sa coiffure, l'homme put gagner une retraite sûre.



CARACTERISTIQUES APPEL DE CTHULHU :
FOR 19, CON 13, TAI 17, INT 3, POU 11, DEX 13, PV 15,
Morsure : 65 %, Dom 1D6 + poison mortel
CARACTERISTIQUES AD&D :
alignement : Neutre-mauvais, AC 5, DV 5, dom 1-6/1-6,
Attaque spéciale : poison.

Les gravures illustrant cet article sont reproduites avec l'aimable autorisation des Editions Masson.

. aide de jeu .



STAR WARS

Dossier Impérial

- Vampire puisant dans le psychisme de ses victimes pour s'en repaître.
- Identité supposée : *Tanith Seyze*. Appartenance à un mouvement rebelle probable.
- Nombreuses similitudes avec l'ancienne race d'O-*tando*.
- Projection lors d'un rapport buccal d'un corps pénétrant le cerveau et le vidant de son psychisme.
- Supposition : récupération des connaissances vampirisées possibles par 1°) système électronique de visualisation cérébrale IC4 ; 2°) télépathie.
- Confirmation par le seigneur Vador de la possible utilisation par nos services des connaissances vampirisées.
- Nécessité de capturer le sujet vivant, sinon les informations seront perdues.
- Supposition : le sujet doit pouvoir se mettre en catalepsie ou se métamorphoser, ce qui expliquerait ses soudaines disparitions et notre incapacité à le localiser pendant de grandes périodes.
- Capture priorité 1.
- Dangereuse et puissante.
- Son baiser est irrémédiablement mortel.

French Kiss

L'aide de jeu qui suit présente *Tanith*, femme vampire, vivant dans l'univers de Star Wars. Il s'agit d'un vampire adapté au milieu SF, tout en respectant bien sûr la symbolique du mythe. Ensuite vient un scénario, *Le Baiser de Tanith*, qui met en jeu notre jolie vampire. Mais cette aventure est quelque peu différente de celles proposées habituellement car elle fait appel à une guest-star, comme disent les américains, en l'occurence une joueuse qui, de connivence avec le maître de jeu, interprète le personnage de Tanith dont les actions clefs sont définies par le scénario. Elle nécessite également un ou deux PNJ pour détourner l'attention des joueurs et servir de "chair à Tanith" vers la fin de l'histoire.

Afin que les autres joueurs ne repèrent pas la combine, MJ et guest-star ont tout intérêt à bien préparer ensemble la partie et à être de bons comédiens. Le MJ, pour communiquer discrètement avec sa complice, devra multiplier les messages secrets (y compris vers d'autres joueurs afin d'égarer les soupçons). Il est possible que beaucoup de personnages se trouvent ainsi affublés de pressentiments et d'étranges impressions durant cette partie par le biais des petits papiers. Tanith a le même niveau que les autres aventuriers. Maître de jeu et guest-star prendront certainement beaucoup de plaisir à jouer cette partie et il n'est pas impossible que la guest-star désire conserver le personnage de Tanith pour les prochaines aventures.

Que la Force soit avec voArrglh !...

PRESENTATION

Officiellement vous vous nommez Tanith Seyze, vous êtes humaine et native d'Adana. Vous n'avez plus de famille et c'est pour cela que vous avez rejoint la rebellion.

En fait, si Tanith est bien votre prénom, mais vous n'êtes pas adanienne et encore moins humaine. Vos origines restent obscures et même si certains voient en vous une mutante, d'autres la représentante d'une race ancienne, ou bien une créature mystique, tous s'accordent sur le fait que vous êtes un vampire, tout du moins les rares êtres au courant de votre véritable personnalité. Mais nul, hormis vous, ne connaît la véritable nature de votre... malédiction.

VAMPIRE

Votre apparence est celle d'une femme d'une grande beauté et votre charme surnaturel fait de vous un pôle d'attraction. Vous êtes avide de sentiments et de contact mais, malheureusement, l'éveil des sens vous transforme sans que vous n'y puissiez rien. Votre avidité se concrétise alors par un baiser mortel qui vampirise toutes les sensations, toutes les émotions de votre victime, qui se meurt dans la tourmente de plaisirs inconcevables. Votre baiser est toujours mortel et vous détestez la mort.

S'ensuit une métamorphose, qui créé de forts remous dans la Force ! Sous cette forme temporaire (voir planche anatomique p.63) vous êtes douée de pouvoirs inquiétants. Mais si cela se produit en hyperespace vous attirez vos prédateurs naturels qui attaquent le vaisseau où vous êtes. Cela peut avoir des conséquences plus ou moins désastreuses. Ces incroyables créatures vivant dans l'hyperespace laissent au minimum d'énormes griffures à la coque des vaisseaux. Nul ne les a jamais vues.

RELATIONS AVEC LES AUTRES PERSONNAGES

Les autres personnages sont vos camarades et peut-être deviendront-ils vos amis, mais pas plus : éviter tout désir est la seule méthode que vous ayez trouvée pour ne pas tuer. Il peut vous arriver de craquer, alors vous consommez et consumez.

L'EMPIRE

Vador et Palpatine ont découvert l'existence de l'entité qu'est Tanith. Il l'ont tout d'abord localisée grâce aux remous dans la Force que provoquent ses métamorphoses et depuis ils la traquent à l'aide de leurs pouvoirs (Sentir la Vie, Clairvoyance). Des forces armées sont envoyées le plus rapidement possible à chaque endroit où elle est repérée, pour l'intant sans succès. Un chasseur de prime la piste afin de collecter un maximum de renseignements à son sujet et de la capturer, si possible. Car l'Empereur et Vador pensent, à tort, qu'elle puise les connaissances de ses victimes, et qu'elle les assimile. Il serait tellement aisé pour eux d'en faire une alliée hors pair en modifiant son esprit...



TANITH



the Guest-Star Wars



Le baiser de Tanith

INTRODUCTION : PREMIER ECHEC

"Il y a bien longtemps, dans une galaxie lointaine, très lointaine," à l'endroit de votre choix.

L'histoire commence par le constat d'échec des PJ (dont Tanith) et de leurs acolytes, dans leur dernière mission. Avec leurs supérieurs, s'ils en ont, ils s'adressent de sévères critiques. Mais ils ne peuvent que s'incliner devant la terrible efficacité du tueur qui a assassiné le *sulustan* qu'ils devaient protéger. Ce dernier était un agent repenti du BSI (Bureau Secret Impérial), à moins qu'il ne fut pendant plusieurs années un *Ot'oak* (célèbre animal fouisseur de Endor : une taupe). Toujours est-il que ses renseignements sur le BSI auraient été de première importance pour les mouvements rebelles. Malheureusement il a été tué avant de pouvoir les divulguer.

Les PJ ont retrouvé le sulustan mort dans sa chambre d'électr-hôtel (sur la planète de votre choix). Rien n'avait éveillé leur attention pendant leur garde à l'extérieur de la-dite chambre. Les aventuriers ont emporté le corps pour l'autopsie et comme preuve du décès. Les PJ, leurs coéquipiers et le sulustan (vivant) auraient dû, le lendemain, prendre un vaisseau pour une planète où l'espion devait communiquer ses informations à d'importants chefs rebelles.

Une première autopsie révèle que :

- Un corps très fin introduit dans la bouche a transpercé le fond de la gorge, est passé au travers de la cavité de l'os sphénoïde, puis, en se ramifiant en réseaux microscopiques, a transpercé, ou irigué, l'hypophyse et l'hypothalamus avant de se répandre dans tout le cerveau.
- Le cerveau semble avoir été grillé par un puissant courant électrique.
- Le crâne a été vidé de tout liquide céphalo-rachidien.
- Le sulustan est mort en pleine excitation sexuelle.
- Une légère perforation est visible au fond de la gorge.

EPISODE 1 : DEPART POUR CORELLIAN

Les PJ se voient confier une nouvelle mission car, malgé leur échec précédent, ils font partie des meilleurs. Ils doivent aller à *Corellian* et embarquer à bord du *Princesse Kuari* pour le Grand Circuit Galactique de quatre semaines (page 110, 111, Star Wars le JdR). Là, ils doivent, pendant la croisière, surveiller *Béa Ejoc*, une scientifique humaine en vacances, habituellement au service de l'Empire. Béa Ejoc est une grande conceptrice en matière d'armement. Cependant des sources bien informées pensent qu'elle fait cavalier seul en revendant clandestinement les schémas de certaines de ses réalisations à des gens qui peuvent payer le prix fort. Si cela s'avère exact, les PJ ont pour ordre de prendre contact avec elle, de juger de l'intérêt de ce qu'elle désire vendre, et, si le produit en vaut la peine, d'acheter, suffisamment de crédits ayant été mis à leur disposition pour cela. Un contact les attend à *Bespin* pour récupérer les précieux plans, s'il y a lieu, à la fin de la troisième semaine. Il ne faut pas que les PJ éveillent l'attention des agents impériaux susceptibles de surveiller Béa Ejoc, pas plus que celle d'éventuels autres acquéreurs.

Alors qu'il quitte l'atmosphère en direction de Corellian, le vaisseau spatial des aventuriers est pris en chasse par trois chasseurs TIE. Les Impériaux ouvrent le feu sans sommation radio préalable.

EPISODE 2 : LE GRAND CIRCUIT GALACTIQUE

Les PJ atterrissent à Corellian et prennent une navette pour se rendre dans le *Princesse Kuari*, qui stationne au-dessus de l'atmosphère de la planète. Leurs places sont réservées sous de fausses identités: Tous les frais sont payés, sauf les jeux de casino. Le *Princesse Kuari* part quatre heures après leur arrivée à bord. Ce vaisseau est détaillé page 111 de Star Wars le Jeu de Rôle. Ajoutez-y un casino !

Béa Ejoc, petite femme ayant sans aucun doute eue recours à la chirurgie esthétique pour devenir belle, tant elle paraît artificielle, participe à toutes les activités de la croisière. Son cynisme jovial ne passe pas inaperçu. Heureusement car elle change de tenue au moins deux fois par jour.

Au bout d'une semaine, ou deux il devient évident qu'il y a au moins trois personnes ou groupes qui tentent de prendre contact avec elle, peut-être quatre. Un vieil humain grivois participe souvent aux mêmes activités qu'elle, depuis le commencement de la croisière. Au début de la deuxième semaine il devient également évident, bien qu'ils se montrent très discrets, qu'un groupe de trois Quarren observe les

faits et gestes de la scientifique. Au milieu de cette même semaine un noble Gamoréan (ça existe !), que le vieil homme n'a pas réussi à évincer, apparaît souvent au bras de Béa Ejoc. Depuis le début de la croisière un couple d'humains la retrouve aussi régulièrement aux repas, à la même table.

Tanith s'immerge avec perfection parmi les mêmes loisirs que Béa Ejoc et parvient sans rien faire à attirer l'attention de cette dernière. Au bout de cinq jours c'est la scientifique qui vient vers Tanith pour discuter et se lier d'amitié avec elle. Etrangement, au fil des jours, Béa devient un véritable chien de garde et chasse les innombrables prétendants de Tanith quand elles sont ensemble. Les rencontres des deux femmes sont de plus en plus fréquentes. Mais à la fin de la deuxième semaine rien ne laisse entrevoir que Béa Ejoc possède des documents à vendre.

Toujours cette même semaine un jeu de cache-cache et d'observation commence entre tous les acheteurs éventuels, PJ compris. Le couple d'humains appartient à la piraterie spatiale et ils tentent d'évaluer s'il vaut mieux acheter, enlever, voler, oublier ou tuer la géniale conceptrice. Si nécessaire ils défendent chèrement leur peau. Le vieil homme est un rôdeur (voir GRAAL n° 17 et n° 18) prêt à supprimer toute concurrence. Les Quarren, sûrs de leur puissance financière, ne deviennent dangereux que s'ils sont attaqués. Le Gamoréen, un chasseur de prime au service de l'Empire, enquête sur la possible félonie de Béa Ejoc et il doit empêcher toutes fuites. Tous ces PNJ sont du niveau des PJ. A leurs yeux Tanith est une femme sans importance dans cette affaire dont Béa s'est "entichée".

EPISODE 3 : DEUXIEME ECHEC

Pendant le voyage entre Endor et Bespin, une violente chute de tension dans tous le vaisseau fait sortir le *Princesse Kuari* d'hyperespace, sans dommage pour les passagers. Au moins un PJ sait que cette technique est employée par les pirates pour attaquer les vaisseaux de grande ligne afin de les dévaliser, ou pour enlever les gens importants qui se trouvent à bord... Au moment de l'incident le groupe des aventuriers n'est pas réuni et Tanith est introuvable.

Si des PJ ont la présence d'esprit de se rendre à la cabine de Béa Ejoc, ils y arrivent avant tout le monde. La porte n'est pas vérrouillée. En premier lieu ils voient une table dressée pour deux personnes, avec un repas presque achevé. Dans la deuxième pièce ils découvrent la scientifique allongée sur son lit, nue et à la renverse. Elle est morte, mais son corps est encore chaud et luisant. Au fond de sa gorge, il y a une légère perforation... Le corps présente absolument tous les mêmes stigmates que le sulustan. Des pas dans le couloir se font entendre. Quitter la cabine est préférable. D'ailleurs il n'y a aucun document intéressant à dérober.

Les aventuriers se retrouvent finalement. Tanith affirme avoir été bloquée dans un ascenseur, chose qui est peut-être aussi arrivée à un autre PJ. En fait Béa Ejoc, adepte du saphisme, est tombée sous le charme de Tanith et l'a invitée dans sa cabine pour un repas en tête à tête. Repas secrètement agrémenter d'une quantité invraisemblable d'aphrodisiaques en tous genres, car Béa voulait resserrer leurs liens et ne surtout pas essuyer de refus. Elles mangèrent peu, mais suffisamment. Puis Béa a commencé à couvrir Tanith de caresses, les deux femmes se sont aimées et l'apogée de leur liaison fut couronnée par un long et langoureux french-kiss... Tanith s'est ensuite éclipsée.



EPISODE 4 : FUITE POUR CORELLIAN

Moins de trente minutes après que le groupe des PJ se soit rassemblé, la garde impériale du *Princesse Kuari* se met, avec à sa tête le chasseur de prime Gamoréan, à la recherche de tous les acquéreurs. Tous les droïdes de sécurité sont en alerte. Bespin n'est pas loin : des renforts impériaux seront là dans moins de trois heures !

Pour se sauver les PJ doivent emprunter un des trois vaisseaux de transport léger du vaisseau, et peut-être, au préalable, mettre hors d'état les turbo-lasers du *Princesse Kuari*. Rappelez-vous, pour l'ambiance, la fuite des héros pour s'échapper du star-destroyer de Vador dans Star Wars. A peine sont-ils sortis du vaisseau que déjà deux TIE/In, en provenance de Bespin, les prennent en chasse, alors qu'une importante escadrille se profile sur les radars.

Corellian est à dix jours d'hyperespace, et c'est la seule planète que les PJ peuvent atteindre vu leur faible autonomie. Bespin serait de l'ordre du suicide, alors qu'il est très facile de diparaître sur Corellian. Arrivés sur la planète les PJ fuient dans les bas-fonds d'une ville.

EPISODE 5 : LE BAISER DE TANITH

Corellian. Ce qu'il y a à faire :

- Se faire oublier ;
- Préparer le départ en douce, car le vaisseau pris pour arriver à Corellian la première fois soit est sous bonne garde, soit n'est plus là ;
- Etablir le constat de l'échec et des étranges coïncidences rencontrées ;
- Se reposer dans un électr-hôtel discret.

Un PNJ de l'équipe des héros (ou un PJ), suite à des suppositions personnelles, ou juste pour le plaisir, attire Tanith dans sa chambre. Un peu après, les autres personnages entendent un hurlement de peur et de douleur presque inhumain qui vient de la chambre où ils découvrent, plongés dans la pénombre :

- Le PNJ écroulé au sol, mort (ou le PJ mortellement blessé, point de force à l'appui), la tête comme brûlée par un puissant champ électrique ;
- Tanith les cheveux en bataille, des larmes faisant couler le maquillage de ses yeux, montrant de son bras lacéré et ensanglanté, la fenêtre ouverte en répétant "Il a fuit".
- Une fenêtre ouverte donnant sur la rue, légèrement en contrebas, où court, pour s'échapper, une sombre silhouette qui boîte. L'inconnu est blessé et rattrapable. Il pleut. Les PJ découvrent sur le corps du chasseur de prime (c'était lui) qu'ils ont réussi à avoir, un dossier holographique sur... Tanith (le dossier impérial p. 60). Pendant ce temps Tanith qui était restée dans la chambre et dont le "maquillage qui coule" marquait la métamorphose, s'est enfuie. Mais des gouttes de sang permettent de suivre sa piste.

EPISODE 6 : CONCLUSION

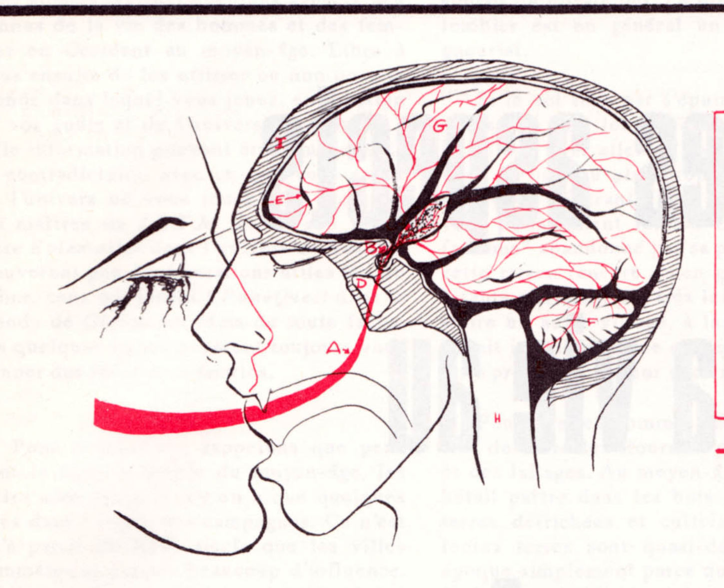
Les PJ se doivent de rattraper Tanith car elle représente un atout important pour les ennemis de l'Empire. C'est également, malgré et avant tout, l'une de leurs camarades. Mais des gardes impériaux ont retrouvé la trace de Tanith et des PJ ! Une course poursuite, égayée de combats sporadiques, commence alors. Les chocs entre PJ et impériaux sont de plus en plus fréquents.

Alors qu'ils n'ont plus de munitions, ou qu'ils sont peut-être blessés, acculés dans une ruelle, les PJ se retrouvent face à Tanith, fascinante et terrifiante dans sa cape d'obscurité surnaturelle. De sa bouche jaillissent des éclairs électriques. Et avant qu'ils n'aient pu faire quoi que ce soit, ils sentent l'odeur de l'ozone, alors que leurs poils se hérissent. Derrière eux deux soldats impériaux s'écroulent, morts. Tanith vient de sauver les personnages d'un danger qu'ils n'avaient pas repéré.

Dès lors, la suite de l'histoire est entre les mains des joueurs. Qui peut prévoir, en effet, si certains d'entre eux ne trouveront pas plus raisonnable de supprimer Tanith, malgré que ce personnage soit interprété par un joueur et ne soit donc pas un PNJ.

Haufe, le vilain petit Ewok





A/ "Langue" draineuse (bleue).
B&C/ Hypophyse et hypothalamus.
D/ Cavité de l'os sphénoïde.
E/ Liquide céphalo-rachidien.
F/ Cervelet.
G/ Cerveau.
H/ Canal rachidien.
I/ Os frontal.



Analyse
symbio-énerget.
type #
code ½
ref ß*

-Résultats analyse:
-Dextérité: 3D/ Perception: 3D/ Savoir: 2D+1/
-Vigueur: 4D/ Mécanique: 2D/ Technique: 2D.
Pouvoirs
-Contrôler la douleur/ Transe cataleptique/ Accélérer la guérison/
-Contorsion-évasion/ Neutraliser un poison/ Contrôler une maladie/
-Absorber-dissiper l'énergie/ Sens éxacerbés/ Sentir la vie/ Télékinésie/
-Blesser-tuer (éclairs électriques).

Quelques aspects de la vie au Moyen-Age



Dans la plupart des grands jeux de rôles de type "médiéval-fantastique", l'univers "médiéval" où les personnages évoluent reste souvent dans le flou. C'est en général pour la simple raison qu'il est impossible de décrire précisément un univers en une trentaine de pages et que de toute façon, l'accent est toujours mis sur les règles plutôt que sur le monde. Eventuellement, certaines régions de celui-ci sont ensuite décrites sous la forme de suppléments. Les joueurs n'ont donc au départ qu'une vague connaissance du monde où ils jouent, et celle-ci est constituée principalement d'informations géographiques et politiques, voire plus rarement de données historiques.

Par ailleurs, j'ai souvent constaté chez les maîtres de jeu une ignorance quasi-totale de ce qu'était la vie au moyen-âge dans toutes les couches de la société de ce temps. Quand je parle de moyen-âge, il est bien entendu que cette période couvrant environ un millénaire dans notre histoire il s'est produit une évolution des conditions de vie et des mentalités.

Or, si on met de côté les personnages des joueurs - qui sont plus ou moins des marginaux, vu que leur existence se résume en général à passer d'aventure en aventure - les gens (personnages non-joueurs) qu'ils vont être nécessairement amenés à côtoyer ont des modes de vie, des compétences, des mentalités, qu'il est intéressant et important de préciser si on veut éviter un univers médiéval stéréotypé où toutes les auberges se ressembleraient, où tous les paysans seraient interchangeables, travaillant sans cesse du matin jusqu'au soir, etc.

BIBLIOGRAPHIE

L'HOMME MEDIEVAL
sous la direction de Jacques Le Goff (Seuil)

Ce livre présente l'homme des temps médiévaux en dix facettes, écrites par divers historiens européens (cinq italiens, trois français, un polonais, un soviétique). Après une copieuse introduction générale, nous sont présentées les trois catégories principales de la polulation du Moyen Age : les moines, "ceux qui prient" (dont on peut regretter qu'ils ne soient pas plus décrits, le terme de moine recouvrant des catégories parfois trés differentes), le guerrier et le chevalier, qui représentent la catégorie de "ceux qui combattent", et les paysans, "ceux qui travaillent". Mais dès le XIe siècle, on voit apparaître le citadin, riche ou pauvre, habitant une ville qui est à la fois un refuge et un lieu malsain et dangereux ; l'intellectuel qui monnaye ses connaissances en enseignant, mais dont le statut est fragile ; l'artiste, qui dépasse son ancien statut d'artisan et va jusqu'à oser signer ses oeuvres marquant ainsi sa progressive reconnaissance sociale ; le marchand, le vrai maître de la politique et de l'économie de la cité. Le livre consacre aussi bien sûr un chapitre aux femmes et à leur statut si déprécié en ces temps et un autre au saint : dans une société aussi profondément imprégnée de l'idéal chrétien que l'était l'Occident médiéval, le culte des saints revêtait une grande importance et l'Eglise y faisait très attention. Cette étude de l'homme médiéval sous l'aspect religieux est trés intéressante. Enfin, il y a aussi des pauvres, des lépreux, des juifs, des mandiants. Ces marginaux, ces exclus, ont en général une fonction sociale. Cet ouvrage est une trés bonne introduction sur les rôles sociaux et les mentalités des gens de cette époque par quelques-uns des plus grands historiens de la période médiévale.

LE MONDE MEROVINGIEN - NAISSANCE DE LA FRANCE
par Patrick Geary (Flammarion)

La réhabilitation des rois mérovingiens, que les usurpateurs carolingiens avaient tout intérêt à qualifier de "rois fainéants", c'est la thèse de ce livre, mais bien plus que cela, il s'agit d'une impressionnante synthèse de l'époque qui va de la chute de l'empire romain à la fin des mérovingiens, nous montrant l'effet réel des invasions barbares, le rôle de l'aristocratie gallo-romaine, des rois, des comtes, des évêques, des moines et en quoi le monde barbare, fasciné par la grandeur de l'ancienne Rome, a tenté de reconstruire cet empire. Un excellent livre sur une période (les débuts du moyen-âge) injustement méconnue et méprisée.

Cet article se propose donc de décrire (très sommairement) quelques aspects peu connus de la vie des hommes et des femmes en Occident au moyen-âge. Libre à vous ensuite de les utiliser ou non pour le monde dans lequel vous jouez, en fonction de vos goûts et de l'univers en question ; telle information pouvant être inutile, voire contradictoire, avec ce que vous savez de l'univers où vous jouez. Par exemple, les maîtres de *J.R.T.M.* et de son grand frère *Rolemaster* dans l'univers de Tolkien trouveront peu d'informations utiles ici. De même, ceux qui jouent à *RuneQuest* dans le monde de *Glorantha*. Mais de toute façon, ces quelques lignes pourront toujours vous donner des idées de scénarios.

Pour commencer, rappelons que pendant la majeure partie du moyen-âge, les villes sont rares. Il n'y en a que quelques unes dans l'océan des campagnes. Ce n'est qu'à partir du XIV[e] siècle que les villes commencent à avoir beaucoup d'influence. *Warhammer* est le seul jeu de rôle où les villes soient nombreuses et son univers correspond en gros au niveau technologique au XV[e] siècle.

Le cadre de l'habitat médiéval est le plus souvent le village, sachant que l'essentiel de la population médiévale (de 90% à 100%) est constitué de paysans. Les villages sont construits dans des lieux qui permettent à l'homme et au bétail de vivre, le sol doit donc pouvoir les nourrir. Quand une rotation des cultures (biennale ou triennale) n'est pas appliquée (et les paysans du moyen-âge, au moins juqu'à l'an Mil, ignoraient cette technique), au bout d'un certain temps (un siècle environ), le sol s'épuise. Dès le moyen-âge, on cherche à enrichir le sol et répandre du calcaire, de la chaux sur les champs trop humides est une corvée courante. On procède également par des brûlis. Les déjections animales et humaines, en faible quantité, sont réservées aux jardins potagers. On cherche aussi à élever des pigeons pour cette raison. En effet, les déjections de cet oiseau sont quasiment du nitrate pur. La présence d'un colombier est en général un privilège seigneurial.

Si le sol finit par s'épuiser, il est alors nécessaire que les habitants abandonnent le village pour aller en construire un nouveau en un lieu plus propice. Les villages sont donc itinérants. Vos aventuriers peuvent parfaitement tomber sur un "village fantôme" abandonné par sa population pour cette raison (encore qu'en général, les habitants n'allaient pas très loin pour reconstruire un autre village, à la fois parce que c'était inutile et parce qu'ils voulaient rester à proximité de leur ancien cimetière).

Pour que les hommes survivent, il leur faut des céréales (fournies par les labours) et des laitages. Au moyen-âge, on laisse le bétail paître dans les bois et non sur des terres défrichées et cultivables. D'excellentes terres sont quasi-désertes à cette époque simplement parce qu'il n'y a pas de forêt à proximité où y laisser paître les bêtes. L'instrument de labour est l'araire (soc), tirée par l'homme ou la femme, ou un bovin. Cet instrument ne permet que de labourer des terres meubles. Les terres grasses, lourdes, bien plus fertiles, ne sont pas considérées comme bonnes car l'araire s'y embourbe. Les bovins n'ont pas la musculature nécessaire pour sauter et tirer l'araire embourbée, aussi seul le cheval peut être utilisé pour labourer ces terres. Encore faut-il en élever. Le cheval est un animal plus cher et plus fragile, qu'on doit nourrir avec de l'avoine. Aussi, certaines régions restent fidèles à l'attelage bovin. On élève aussi le mouton (que par contre on ne laisse pas paître en forêt, car il l'abîme) pour sa viande, sa laine, son cuir ; et le cochon. On trouve dans certaines régions des troupeaux de moutons de plusieurs milliers de têtes, encadrés par de nombreux bergers.

Les principales céréales cultivées sont l'orge, le froment, l'avoine, le blé. On cultive aussi les agrumes et l'olivier, dans les régions méditerranéennes. Le riz est inconnu dans l'Occident médiéval. Cette plante ne fait son apparition qu'à partir des IX[e] et X[e] siècles dans les régions irrigables d'Espagne méridionale. La canne à sucre et le coton sont des plantes inconnues. Par contre, la vigne est cultivée partout : on trouve même des vignobles en Scandinavie et en Ecosse ! Et, même en France, elle était souvent cultivée sur des sols complètement inapropriés. On cultivait bien sûr la vigne pour en faire du vin, car on en buvait beaucoup. Souvent, vu la très mauvaise qualité de l'eau, cela valait mieux. Le vin de ces temps était cependant peu alcoolisé en général. On ne s'est d'ailleurs préoccupé de faire du bon vin que fort tard. On le transportait en tonneaux et vu l'absence de routes ou leur mauvaise qualité, le voyage était rude. On estime que 20% à 25% du contenu des tonneaux était perdu lors des transports par voie de terre. C'est pourquoi les gens de ce temps préféraient transporter le vin par voie fluviale, sur des rivières navigables. Cela a influé sur les régions où on a cultivé la vigne et par exemple, les vignobles champenois et bordelais ont été créés du fait de leur proximité avec des cours d'eau.



Le village lui-même est de plusieurs types. Il peut être classiquement composé de maisons rapprochées les unes des autres, le type de village qui vient spontanément à l'esprit quand on évoque le mot, ou bien au contraire se présenter comme une "villa". Les "villae", présentes à la fin de l'antiquité et au haut moyen-âge, ressemblent à des sortes d'haciendas sud-américaines, avec des maisons autour. Ces maisons sont éparses, parfois séparées de cinquante à cent mètres, et dépouvues de lieux de culte. Cette sorte de village peut rassembler près d'un millier d'individus.

La maison a elle aussi beaucoup évoluée, en même temps que la structure de la famille. Il a d'abord existé de grands bâtiments de cinquante à cent mètres de côté, construits en bois. Dans ces maisons très

LA MUTATION DE L'AN MIL

par Guy Bois (Fayard)

A travers l'étude au microscope de Lournand, petit village du Mâconnais, au X[e] siècle, Guy Bois étudie le passage d'un système social antique (qui a perduré jusqu'au X siècle), dominé par la politique, au féodalisme, où l'économie prend le dessus. Lournand a été choisi car c'est un des villages dont les terres et les habitants sont les mieux connus, grâce à la présence de l'abbaye de Cluny, toute proche, dont les moines ont rédigé des centaines d'actes fonciers entre l'abbaye et ses voisins. L'auteur part des faits bruts et élabore avec maestria sa théorie, qu'il s'emploie ensuite à vérifier de diverses manières. Le livre est passionnant et c'est une belle démonstration de comment se fait la recherche en Histoire. Il faut bien avouer que la théorie de l'auteur est séduisante, mais on peut tout de même se demander si le village de Lournand est si représentatif que cela, malgré sa position centrale, si le fait d'être si proche de Cluny ne l'a pas justement rendu particulier et ainsi de suite. Mais n'est ce pas le plus grand mérite de ce livre que de le refermer la tête pleine de questions. Guy Bois propose ici une théorie si novatrice (voire iconoclaste) et suggère tellement de pistes de recherche qu'on sait déjà que "La mutation féodale" est un ouvrage qui fera date.

LE MOYEN-AGE

par Michelet (Robert Laffont, collection Bouquins)

En plus de mille pages, Michelet nous raconte l'histoire du Moyen-Age. Le grand historien du XIX[e] siècle décrit de façon passionnante l'histoire du peuple de France, des origines à la Renaissance. Bourré d'anecdotes et de scènes réécrites, le livre se lit vraiment comme un roman. C'est bien sûr l'histoire des rois, de ce qu'ils ont dit, des guerres, de ce qui s'y est passé, que l'on trouvera ici, mais Michelet réussit à faire passer un tel enthousiasme, un tel entrain pour son sujet, qu'on ne boude pas son plaisir et qu'on relit les aventures des rois et des papes, des guerres et des famines avec dans les yeux la lueur de l'enfant à qui on raconte de belles histoires.

LE COURONNEMENT IMPERIAL DE CHARLEMAGNE

par Robert Folz (Folio)

Cet ouvrage est une excellente introduction à l'histoire des Francs au temps de Charlemagne. La période carolingienne est souvent assez mal connue et ce très bon livre décrit bien le ro-

vastes (200 à 250 m²), il n'y avait aucune séparation intérieure et le foyer était à l'extérieur de la maison (sans doute pour des raisons de sécurité). Quatre-vingt à cent personnes y vivaient, ainsi que le bétail qui procurait de la chaleur la nuit. Autour de ces grandes maisons se tenaient de petites cabanes soutenues par quatre piliers ou un pilier central. On n'y vivait pas mais c'est là qu'étaient entreposées les réserves de nourriture et le matériel. Ce type de maison se trouvait dans le nord de la France, en Allemagne et en Scandinavie. Plus au Sud, on construisait plutôt en pierre du fait de la romanisation et de la rareté du bois. Il est possible qu'un autre type de maison ait existé dans ces régions mais on n'en sait trop rien.

Dès la fin du X° siècle environ, on voit apparaître un nouveau type d'habitation, des maisons de dix à douze mètres de long sur cinq de large, puis la division interne en pièces, d'abord par des tentures, puis par des cloisons de bois, fait son apparition. Autour de la salle commune (la camera) apparaissent des chambres. C'est aussi à cette époque que le foyer entre dans la maison, avec l'apparition de la cheminée. La famille se rassemble autour du feu, au point que le terme même de "feu" désigne au moyen-âge la maison. On a fait sortir le bétail, et donc construit des étables, des porcheries, etc. Comme on n'a plus besoin ainsi d'envoyer le bétail dans la forêt, on peut l'attaquer : ainsi commencèrent de grandes déforestations. Cette période dure jusqu'à la fin du XII° siècle. C'est de cette époque que datent les villages groupés que nous connaissons encore aujourd'hui. En effet, on commence à appliquer l'assolement sur les terres et on n'épuise plus les sols comme autrefois.

On avait jusque là des familles de dizaines d'individus vivant dans la promiscuité et on voit apparaître des familles étroites, c'est-à-dire composées uniquement d'un couple et de ses enfants (en général de trois à dix, mais 40% à 45% des enfants ne dépassent pas l'âge de huit ans). Cette évolution a de multiples causes : raisons démographiques, évolution des techniques (avant l'outillage était partagé entre tous les membres de la famille), rôle de l'Eglise (dans les Saintes Ecritures, la notion de couple est privilégiée), évolution de caractère social, etc.

En ce qui concerne l'âge du mariage, on constate d'après les textes médiévaux que 75% des filles et 25% des garçons sont mariés avant vingt ans. Les femmes mettent très tôt au monde des enfants et il y a une terrible mortalité féminine lors des couches. Une mortalité plus précoce chez les hommes et le fait qu'ils ont souvent dix ou quinze ans de plus que leur femme entraîne une abondance de veuves relativement jeunes. C'est un problème important au moyen-âge, où le remariage des veuves est très mal vu... L'Eglise ne l'a autorisé qu'en 1214.

Dans le couple, les relations entre le mari et la femme ne sont pas des relations d'égal à égal. L'époux exerce une autorité souveraine. Là encore, la différence d'âge entre les deux conjoints joue à fond. A partir du IV° siècle, le père n'a cependant plus le droit de mettre à mort les membres de sa famille qui ont démérité à ses yeux.

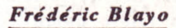
Pour ce qui est de la loi, on a longtemps considéré que la famille devait payer pour le coupable (jusqu'au XIII° siècle). Cette notion d'appartenir collectivement à une famille dont on ne distingue pas l'individu est fondamentale. La famille est responsable des actions de chacun de ses membres, et d'ailleurs, quand on attrape un criminel, on exécute en général ses proches parents avec lui. Le lignage est responsable de l'individu. Dans "La Chanson de Roland", trente des parents de Ganelon se portent garants pour lui. Quand Ganelon est finalement condamné, ils sont exécutés avec lui. Il faut faire ici la part de l'exagération de la chanson de geste (ils sont trente !), mais bien comprendre que les parents se doivent d'aider le membre de la famille lors du procès. Ils prêtent un serment collectif pour jurer que non, le membre de leur lignage n'a pas commis ce crime. Et si on condamne malgré tout l'individu, les proches parents sont assimilés au criminel. Cela paraît insensé mais on en a encore des cas au XIII° siècle.

Une manière de rendre la justice, c'est le duel judiciaire, où les deux parties en présence (en général la famille du tué et celle de l'assassin) choisissent chacune un champion. C'est une des formes de l'ordalie, le jugement de Dieu, une autre étant la torture (par l'eau, par le fer rouge). Malgré son apparence partiale et barbare, l'ordalie ne marchait pas si mal que cela, parce que les gens y croyaient. Si un individu acceptait l'ordalie, c'est qu'il savait qu'il était innocent et on abandonnait l'accusation. L'ordalie n'a été interdite par l'Eglise qu'au XIII° siècle.

Ces considérations sur le droit et la notion de famille sont très importantes. Au moyen-âge, pendant longtemps, l'homme seul, isolé, est un homme perdu. S'il n'a pas de famille, il n'est rien. Tout est ramené à la famille : par exemple pour les corvées, le seigneur ne les impose pas à des individus, mais à un groupe familial. Comme la famille a tendance à envoyer à la corvée ceux qui ne sont pas indispensables à la vie du groupe : le vieux, l'infirme, l'enfant voire l'adolescent ou encore le cadet, les seigneurs en viendront bientôt à remplacer les corvées par un impôt. De même, au haut moyen-âge, la fiscalité carolingienne comprend des hommes. C'est une responsabilité collective qu'on fait peser sur un village ou un groupe familial, par exemple : pour telle surface de terre, l'impôt sera de un homme pour l'armée, plus ceci, plus cela. Là aussi, on envoyait les plus inutiles, quand on envoyait quelque chose. En effet, pour éliminer quelqu'un, les rois carolingiens l'envoyaient lever les impôts : on était sûr qu'il n'en reviendrait pas.

Un mot sur l'esclavage : rappelons qu'il est courant jusqu'au XI° siècle. Les gros paysans et les abbayes ont souvent des esclaves. Voilà. J'espère que ces quelques considérations vous ont donnés des idées, voire le désir de vous documenter plus avant sur cette époque passionnante.

Frédéric Blayo





yaume franc sous Charlemagne, les rapports de ce dernier avec Byzance et Rome, son avènement en tant qu'empereur et la destinée de l'empire qu'il a créé.

PREMIERS COMBATS POUR LA LANGUE FRANCAISE

(Le Livre de Poche)

Voici réunis 45 textes datant de 1487 à 1549 où des écrivains de la Renaissance plaident pour la langue française. Comme on le sait, le français devint la langue écrite officielle avec l'ordonnance de Villers-Cotterêts le 15 août 1539. Les textes et poèmes proposés sont très drôles et trahissent bien les préoccupations de l'époque. Il y a même un petit glossaire pour les mots disparus et une notice biographique sur chacun des auteurs, quand ils ne sont pas anonymes.

ANTHOLOGIE DE LA POESIE LYRIQUE FRANCAISE DES XII° ET XIII° SIECLES

(Poésie / Gallimard)

Comme son titre l'indique, voici un choix de poésies des XII° et XIII°. Après une très savante et intéressante introduction de Jean Dufournet, nous avons droit à plus de soixante-dix poèmes en vieux français, avec la traduction en français moderne en regard. Tous les plus grand trouvères et troubadours sont là, de Chrétien de Troyes à Gace Brulé en passant par Richard Coeur-de-Lion, Rutebeuf, Adam de la Halle etc. Des textes superbes. Mais ce n'est pas tout, il y a encore des notes savantes sur chaque texte, les biographies des auteurs, et une chronologie qui va de 1150 à 1300 et qui relie la littérature, poèmes et romans courtois avec l'histoire générale de ce temps. Voilà une anthologie comme on aimerait en voir plus souvent.


00700
Rolemaster™
Le Jeu de Rôle d'Aventures Fantastiques
complet en une boîte
I.C.E.
HEXAGONAL

AVENTURE 89



Avec le vélo Tout Terrain Peugeot – ses pneus solidement cramponnés au sol – les horizons prennent du relief. Plus d'obstacles pour les échappées sauvages à travers champs. A l'aise partout... Les kilomètres à pied, c'est dépassé. Les paysages ne s'essoufflent pas, le cœur bat, le plaisir est de la fête. L'aventure vous tente...

VTT PEUGEOT

Pour Vivre à Pleine Mode !

PEUGEOT CYCLES